les MONSTRES de Cthulhu

Guide des entités surnaturelles rédigé par un observateur sur le terrain

Descriptions et illustrations inspirées du Mythe de Cthulhu tel que le créa H.P. Lovecraft, plus éléments d'actualisation

Sandy Petersen
Tom Sullivan
Lynn Willis

avec l'autorisation de Arkam house

Un SUPPLEMENT pour L'APPEL de CTHULHU

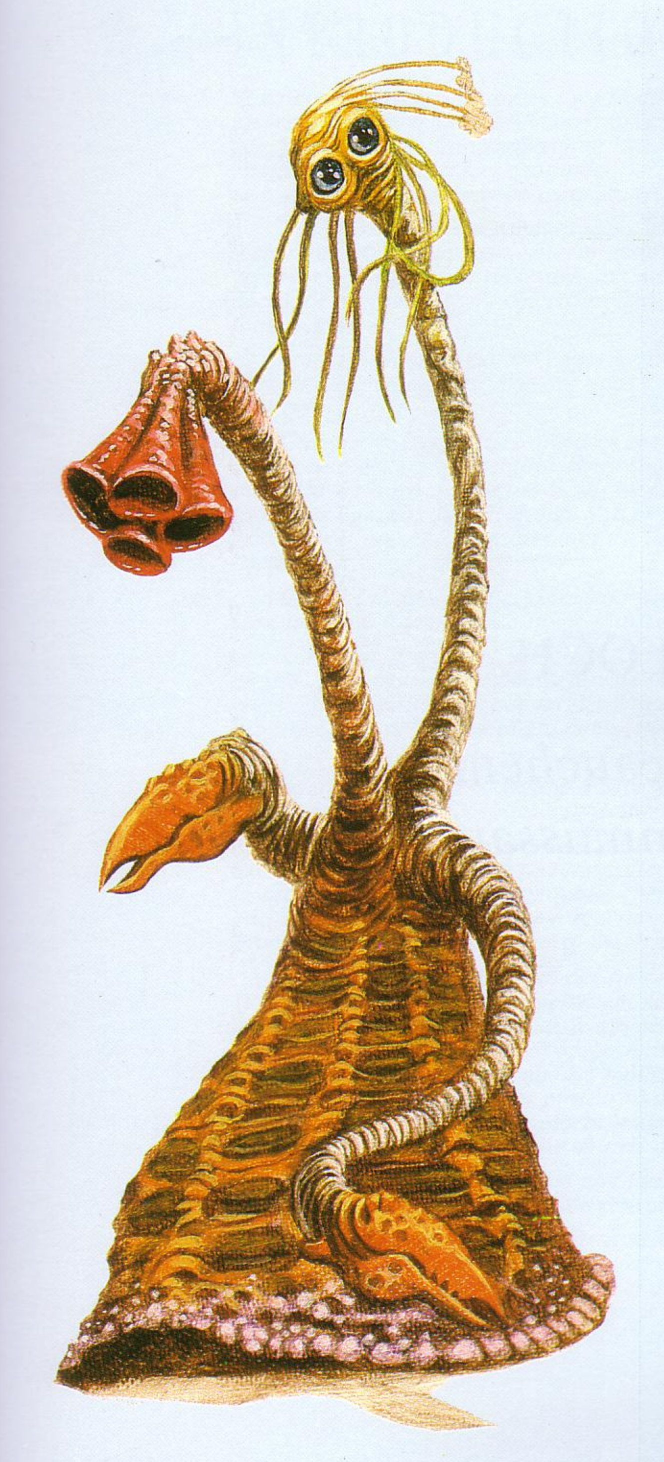
© Sullivan 87



Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

Les Monstres de Cthulhu

Guide des entités surnaturelles rédigé par un observateur sur le terrain



Les Monstres de Cthulhu

Guide des entités surnaturelles rédigé par un observateur sur le terrain

Sandy Petersen
conception et rédaction

Tom Sullivan
27 tableaux originaux et la plupart des autres illustrations

Lynn Willis
étude pratique, textes additionnels, éditorial, présentation, réalisation

Denise Causse
traduction française

Henri Balczesak
supervision de la version française

A

ROBERT BLOCH,

ces créatures de cauchemar
et toute ma reconnaissance

INTRODUCTION

Si de nos jours nous louons ce genre de travaux, il fut un temps où ceux qui étudiaient les formes de vie surnaturelles étaient montrés du doigt et persécutés. Pendant des générations, ces "praticiens de la métaphysique" furent l'objet de menaces simplement parce qu'ils cherchaient la vérité. Ces pionniers durent faire face à des dangers terrifiants — affrontant non seulement les objets de leurs études mais la hargne de leurs frères humains.

Les informations contenues dans le présent guide sont présentées au public sous une forme que nous pensons aisément assimilable. Tous ceux qui ont participé à sa réalisation espèrent que pourra se répandre une meilleure connaissance des étranges créatures qu'il décrit, ce qui permettrait d'accroitre l'aide apportée aux efforts de recherche nécessaires de toute urgence.

Vous trouverez dans ces pages les descriptions des 27 entités terrifiantes relevant du domaine hyper-géométrique qui nous concernent le plus directement, nous, prosaïques mortels.

Chacun de ces articles disposés sur deux pages se plie à une même présentation : une description générale, quelques notes sur le type d'habitat, la répartition géographique et le mode de vie ainsi que des indications permettant de distinguer la créature décrite d'autres monstres figurant dans le guide. Vous y trouverez également une échelle comparative de grandeur et un schéma présentant un intérêt particulier pour la connaissance de l'entité décrite.

Comme il est difficile, voire impossible, de photographier nombre de créatures surnaturelles, une peinture fidèle illustre la description de chaque monstre.

Un organigramme scientifique facile à utiliser vous aidera à différencier les diverses entités. Vous trouverez également vers la fin du guide une double page vous permettant de comparer les tailles respectives des 27 créatures présentées. Des indications de lecture et une bibliographie précise viennent compléter le texte.

LES TRAVAUX PRATIQUES D'ETUDE DU SURNATUREL SONT PASSIONNANTS et hautement gratifiants. Rappelons cependant aux chercheurs amateurs qu'ils doivent prendre toutes les précautions souhaitables avant de commencer leurs observations.

Les problèmes pour parvenir à une observation satisfaisante sont évidents. A de rares exceptions près, il n'existe aucune collection consacrée au surnaturel dans les musées ou les jardins zoologiques, de sorte que le chercheur n'est pratiquement pas familiarisé avec les entités qu'il (ou elle) cherche à rencontrer. De fait, il est difficile, voire impossible, de se procurer une quelconque preuve matérielle de l'existence du surnaturel.

Le naturaliste peut tendre des pièges, rôder autour des points d'eau, installer des caméras vidéo, suivre les sentiers où s'ébattent ses sujets d'observation, bref découvrir la piste des espèces qu'il a choisi d'étudier. L'amateur de surnaturel ne peut recourir à de tels stratagèmes — lui dont les sujets d'études appartiennent parfois à d'autres planètes, quand ce n'est pas à d'autres univers. Ajoutons que les méthodes d'observation métaphysiques sont accessibles aux seuls universitaires et autres professionnels aguerris. Logiquement, pour réussir, l'observateur doit donc se montrer extrêmement patient et posséder une large connaissance des manifestations terrestres du surnaturel déjà constatées.

Mais rien n'égale le frisson que l'on ressent en voyant son premier Sombre Rejeton traverser les bayous de Louisiane renversant tout sur son passage.

Rappelons aux lecteurs qu'ils trouveront de superbes descriptions dans les écrits de Howard Phillips Lovecraft, dont les travaux demeurent une merveilleuse source d'inspiration. Il est question des mêmes monstres et d'autres plus rares encore dans un jeu étrange, l'Appel de Cthulhu. Les recherches réelles sont autrement dangereuses et pénibles que les aventures fictives que propose ce jeu, mais son ton n'en est pas moins juste.

BONNE CHASSE !

— Docteur Eliphas Cordvip Fallworth
de l'école de Métaphysique Médiévale,
Miskatonic University.

COMMENCEZ ICI



1. Est-il visible ?
- *oui*, passez à la question 3.
- *non*, passez à la question 2

2. Emet-il...
- *un étrange chuintement ou des sifflements ?* POLYPE VOLANT, voir pages 26-27 ;
- *de petits rires étouffés ?* VAMPIRE STELLAIRE, voir pages 58-59.

3. Possède-t-il une forme ?
- *si oui*, passez à la question 4
- *si non*, passez à la question 22
- *s'il possède plusieurs formes cohérentes et distinctes*, NYARLATHOTEP, voir pages 48-49.

NOTE : En raison de la variété des formes qu'il adopte, Nyarlathotep peut correspondre à de nombreux éléments de description ci-après. A notre connaissance, cette créature ne s'est jamais manifesté sur terre sous une forme invisible et pourrait ne pas en posséder. Pour l'identifier, fiez-vous donc à la personnalité et au comportement de Nyarlathotep et non à son apparence. D'ordinaire, il reconnaît volontiers son identité et si l'on peut converser avec lui, son identification pose rarement problème.

4. Sa forme se rapproche-t-elle de celle d'un ver ?
- *oui*, passez à la question 10
- *non*, passez à la question 5.

7. Possède-t-il une tête ?
- *oui*, passez à la question 10
- *non*, passez à la question 8.

8. Son corps est-il composé de plusieurs éléments sphéroïdes distincts ?
- *oui*, YOG-SOTHOTH, voir pages 60-61
- *non*, passez à la question 9.

10. Possède-t-il des ailes ?
- *oui*, passez à la question 11
- *non*, passez à la question 15.

11. Sa taille...
- *Eléphantesque, voire plus grande ?* Passez à la question 29
- *Pas notablement supérieure à celle d'un humain ?* Passez à la question 12.

15. Son corps est-il...
- *conique et dépourvu de pattes ?* GRANDE RACE DE YITH, voir pages 36-37
- *non conique, généralement pourvu de pattes ?* passez à la question 16.

16. Est-il...
- *Immense, plus de six mètres de haut ?* ITHAQUA, voir pages 42-43
- *De taille moyenne*, passez à la question 17.

29. Sa tête est-elle...
- *Pourvue de tentacules et semblable à celle d'une pieuvre avec des griffes et des ailes étroites ?* LARVE DE CTHULHU, voir pages 14-15
- *Vaguement chevaline, avec de larges ailes mais pas de tentacules ?* SHANTAK, voir pages 52-53.

17. Possède-t-il...
- *Une face dotée de tentacules et une forme extrêmement plastique ?* BETE LUNAIRE, voir pages 44-45
- *La faculté de sortir du néant, mais pas de tentacules ni de forme définie ?* Passez à la question 18.

13. A t-il...
- *Des cornes et l'épiderme noir ?* MAIGRE BETE DE LA NUIT, voir pages 46-47
- *un tégument rosâtre, semblable à celui des crustacés ?* FUNGI DE YUGGOTH, voir pages 30-31.

18. Est-ce un bipède ?
- *oui*, passez à la question 19
- *non, mais d'ordinaire, il se manifeste d'abord par une étrange fumée avant de prendre forme...* CHIEN DE TINDALOS, voir pages 38-39.

19. Ses pattes postérieures sont-elles
- *Hypertrophiées et conçues pour le saut ?* GHAST, voir pages 32-33
- *Normales ?* Passez à la question 20.

20. Son épiderme est-il...
- *Flottant et plissé ?* VAGABOND DIMENSIONNEL, voir pages 22-23
- *Plus ajusté et dépourvu de grand plis ?* Passez à la question 21.

22. Son corps est-il...
• *Souvent invisible ? L'entité émet-elle constamment des bruits chuintants ? Sa présence est-elle associée à des vents violents ?*
POLYPE VOLANT, voir pages 26-27
• *Toujours invisible ? La présence de l'entité est-elle* dissociable de celle des vents ? Passez à la question 23.

24. Est-il...
• *De taille immense et pourvu d'une tête ressemblant vaguement à celle d'une pieuvre ainsi que d'ailes voisines de celles des chauve-souris ?*
LARVE DE CTHULHU, voir pages 14-15
• *Assez voisin du crapaud par la forme et dépourvu d'ailes ?*
BÊTE LUNAIRE, vor pages 44-45.

5. Possède-t-il des ailes ?
• *Oui*, HORREUR CHASSERESSE, voir pages 40-41
• *Non*, passez à la question 6.



6. Est-il nettement doté de tentacules ?
• *Oui*, CHTHONIEN, voir pages 12-13
• *Non*, DHOLE, voir pages 20-21.

9. Possède-t-il...
• *Des espèces de sabots, et de nombreux tentacules dont quatre énormes ?* SOMBRE REJETON DE SHUB-NIGGURATH, voir pages 16-17
• *Des espèces de serres ainsi que de nombreux petits tentacules terminés par des orifices bucaux ?*
VAMPIRE STELLAIRE, pages 58-59.

12. A-t-il des yeux ?
• *Oui*, passez à la question 13
• *Non*, passez à la question 14.

14. Est-il...
• *Organisé selon une symétrie radiale et pourvu d'yeux pédonculés ?*
ANCIEN, voir pages 24-25
• *Organisé selon une symétrie bilatérale et dépourvu d'yeux pédonculés ?*
BYAKHEE, voir pages 10-11.

21. Est-ce que son épiderme...
• *Est moite et verdâtre ? La créature est-elle de plus dotée de pattes palmées et réside-t-elle dans les océans ?*
PROFOND, voir pages 18-19
• *Sale et couvert de moisissures ? La créature est-elle de plus pourvue de pieds ressemblant à moitié à des sabots et d'une face à demi-canine ?*
GOULE, voir pages 34-35.

23. Possède-t-il...
• *Une ébauche de forme constante bien qu'extrêmement maléable, avec tête, bras et jambes ?* Passez à la question 24
• *Une forme pratiquement inexistante, dépourvue de membres permanents ?* Passez à la question 25.

25. Son épiderme est-il...
• *Noir, non phosphorescent, d'aspect extrêmement fluide ?*
LARVE AMORPHE TSATHOGGUA, voir p. 28-29
• *Peut être d'aspect fluide, mais pas noir ou alors phosphorescent ?* Passez à la question 26.

26. A-t-il une bouche bien dessinée ?
• *Oui*, passez à la question 27
• *Non*, passez à la question 28.

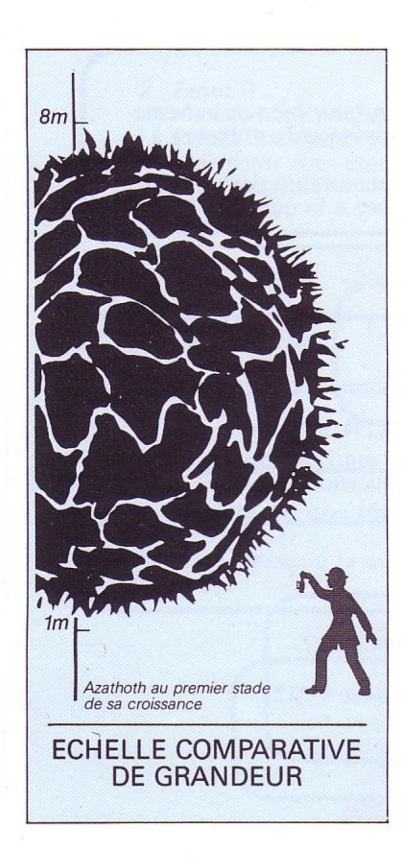
27. Sa taille est -elle...
• *Enorme et associée à une forme floue ?*
SHUB-NIGGURATH, voir pages 56-57
• *Moyenne et associée à une forme semblable à celle d'un crapaud ou à la présence de tentacules ?*
SERVITEUR DES AUTRES DIEUX, voir p. 50-51.

28. Est-ce qu'il...
• *Génère constamment des yeux, de petits tentacules ainsi que d'autres organes ? Se déplace-t-il de plus en roulant ?*
SHOGGOTH, voir pages 54-55
• *Ne possède pas d'yeux et se déplace d'ordinaire par sa seule croissance ?*
AZATHOTH, voir pages 8-9.



ORGANIGRAMME D'IDENTIFICATION

UTILISATION — Commencez par la question 1 et passez systématiquement en revue toutes les questions qui en découlent. Pour chacune, choisissez l'option satisfaisante. N'hésitez pas à sauter des questions lorsque l'organigramme vous le demande. Vous trouverez le nom de l'entité que vous recherchez inscrit en lettres capitales, suivi, pour faciliter vos recherches, des numéros de pages correspondantes. Ne vous étonnez pas de trouver plusieurs fois dans cet organigramme des questions concernant la taille, la forme, etc., du monstre en question.



"Le domaine de l'Inconnu étant également celui de l'imprévisible, devint pour nos ancêtres primitifs, une terrible et omnipotente source de bienfaits et de calamités déversés sur l'humanité pour d'énigmatiques raisons totalement extra-terrestres, et participant donc clairement de sphères d'existence dont nous ignorons tout et auxquelles nous sommes totalement étrangers".

— H.P. Lovecraft

Azathoth

Bouillonnant chaos nucléaire, Azathoth existe depuis le commencement des temps. Certains théoriciens ont fait la suggestion troublante qu'il pourrait être à l'origine de notre univers. Bien que son pouvoir soit immense voire illimité, cette entité est aveugle et dépourvue d'intelligence.

Des étudiants déjà experts en géométrie hyper-dimensionnelle ou des métaphysiciens de choc provoquent parfois des manifestations terrestres d'Azathoth. D'ordinaire, cette entité apparaît sous la forme d'une masse en mutation perpétuelle et agitée de soubresauts rythmiques, qui semble "danser" au son du chuintement ténu qu'émettent les tentaculaires Serviteurs qui l'entourent.

La présence d'Azathoth n'est pas sans danger ; dans la mesure du possible, essayez toujours de dissiper l'apparition, car, lorsqu'elle n'est pas contrôlée, elle devient facteur de vaste déstabilisation et, sa taille croissant de façon géométrique, elle peut semer la dévastation sur des zones immenses. Certaines manifestations d'Azathoth ont atteint un diamètre de plusieurs centaines de mètres voire de plusieurs kilomètres. Dans tous les cas connus, l'entité était encore en pleine expansion lorsqu'on la chassa (Billington, 1945). L'illustration de droite représente le monstre après environ deux minutes de croissance.

Une branche de première importance de la pensée scientifique (Moriarty, 1872 ; Dannseys, 1983) soutient que la ceinture d'astéroïdes située entre Mars et Jupiter est le résultat de l'explosion de la planète qui se trouvait à l'origine sur cette orbite, explosion selon eux provoquée par Azathoth. Vu le potentiel cataclysmique de cette créature, nous vous recommandons avec insistance d'éviter tout contact avec elle.

Habitat : Par-delà les confins de l'espace-temps classique, au centre de l'univers.

Répartition géographique : Sa présence se limite au centre de l'univers et aux lieux où il est invoqué.

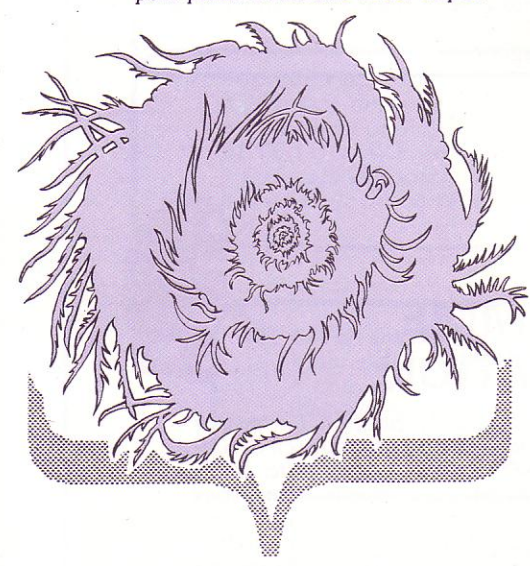
Us et coutumes : Sur son trône, Azathoth passe son temps à se contorsionner au son du chuintement ténu et monotone d'une flûte, tandis que d'autres entités colossales dansent lentement autour de lui, agitées de soubresauts indescriptibles. Leurs perpétuelles transformations ont sans doute une signification cosmique.

Caractéristiques distinctives :

- Alors que le Polype Volant se déplace constamment, Azathoth reste toujours à la même place.
- Les Larves Amorphes de Tsathoggua sont plus petites et toujours noires.
- Le Serviteur des Autres Dieux est plus petit et tient souvent une flûte. D'ordinaire au moins une de ces créatures accompagne Azathoth.
- Le Shoggoth n'est pas entouré de musique, ni de créatures subalternes.
- Shug-Niggurath dégage quant à lui une odeur extrêmement déplaisante et possède des orifices bucaux aisément identifiables, alors qu'il est impossible de distinguer différents organes chez Azathoth.

Rythme de croissance

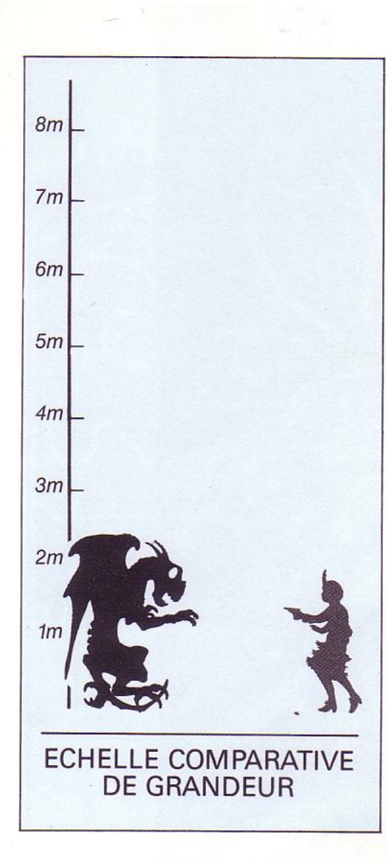
Ce schéma vous montre le diamètre d'Azathoth à l'issue de sa septième étape de croissance. Il faut à la créature de 3 à 10 secondes pour parfaire chacune de ses étapes.



3000 mètres

Fig. 1 — Les premières étapes de la croissance d'Azathoth





"Une horde de créatures ailées, hybrides, dressées et soumises s'ébattaient là... Ce n'étaient pas à proprement parler des corneilles, des taupes, des buses, des fourmis, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir."

— H.P. Lovecraft

Le Byakhee

Le Byakhee est une créature interstellaire composée de matière au sens où nous l'entendons. Son corps comprend essentiellement deux parties, le thorax et l'opisthosoma. Deux ailes, deux membres et une tête prennent racine au niveau du thorax. Deux autres appendices manipulatoires partent de la partie antérieure de l'opisthosoma dont le reste est essentiellement constitué par la hune, organe paramagnétique unique en son genre.

Le Byakhee est une entité active et bruyante. Au repos et en vol, il pousse des cris perçants et des croassements, sauf lorsqu'il guette une proie. Bien que ses membres postérieurs soient assez robustes, le Byakhee ne marche que rarement, préférant, dans la mesure du possible, voler.

Habitat : Préférant les planétoïdes dépourvus d'atmosphères et les rassemblements nucléiques de comètes, le Byakhee ne pénètre dans l'atmosphère d'une planète que pour se nourrir des organismes qui l'habitent.

Répartition géographique : Peut-être originaire d'une zone voisine d'Aldébaran, le Byakhee peut cependant se rencontrer à plusieurs centaines d'années-lumière de cette étoile. On le trouve parfois sur Terre, mais il n'y séjourne pas.

Us et coutumes : Le Byakhee peut se rencontrer seul ou en petits groupes. Son mode de reproduction est inconnu. Il se nourrit généralement de formes de vie inter-planétaires rares dans le système solaire, mais il lui arrive aussi, avec une inquiétante régularité, de dévorer des habitants de la Terre.

Faits à noter : Les exobiologistes ne parviennent pas à bien comprendre la hune en tant qu'organe. Elle pourrait être en harmonie directe avec le champ magnétique galactique et en quelque sorte "alimentée" par son flux. Sur les planètes, la hune permet au Byakhee de planer, ses ailes lui servant seulement à modifier la direction ou l'altitude de son vol. Dans l'espace, elle l'autorise à se déplacer et, dans une certaine mesure, à effectuer des manœuvres.

A la surface de la Terre, le Byakhee peut atteindre la vitesse de 70 km/h en vol, plus si la pression atmosphérique diminue ; dans l'espace, il parvient à une vitesse égale à un dixième de celle de la lumière. Dans le vide interstellaire, la hune du Byakhee peut générer une structure espace-temps que les écrivains de jadis appelaient keim. A l'intérieur de cette structure, le Byakhee parvient à se déplacer à une vitesse pouvant atteindre 100 fois celle de la lumière. Générer un keim constitue une tâche difficile que la créature accomplit seulement pour des voyages interstellaires. Elle sort de ces voyages terriblement affamée : évitez-la. La plupart des Byakhees que l'on peut rencontrer sur terre y sont parvenus grâce à la génération d'un keim.

Caractéristiques distinctives :

- Les Fungi de Yuggoth sont de couleur rosâtre et possèdent six membres manipulateurs ; contrairement à l'agile Byakhee, ils se contentent de voleter maladroitement dans l'atmosphère.
- Les Maigres Bêtes de la Nuit possèdent une queue, de plus elles sont noires et n'ont ni voix ni face.
- Les Shantaks sont bien plus grands que les Byakhees.

Quand le mystère s'épaissit...

Bien qu'il n'en soit question dans aucun traité de biologie, on retrouve la structure de la hune du Byakhee au niveau du dard de nos abeilles terrestres. Se pourrait-il qu'à l'origine cet organe de l'entité ait eu une fonction offensive ? Vous trouverez des informations plus complètes concernant le Byakhee chez Treer (1984)

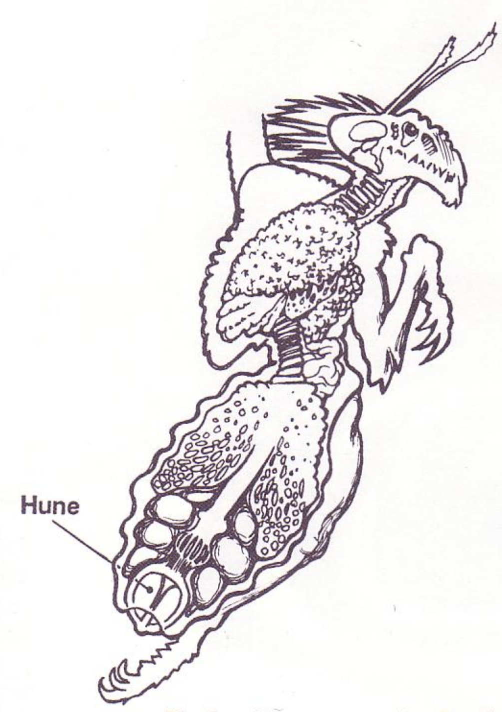
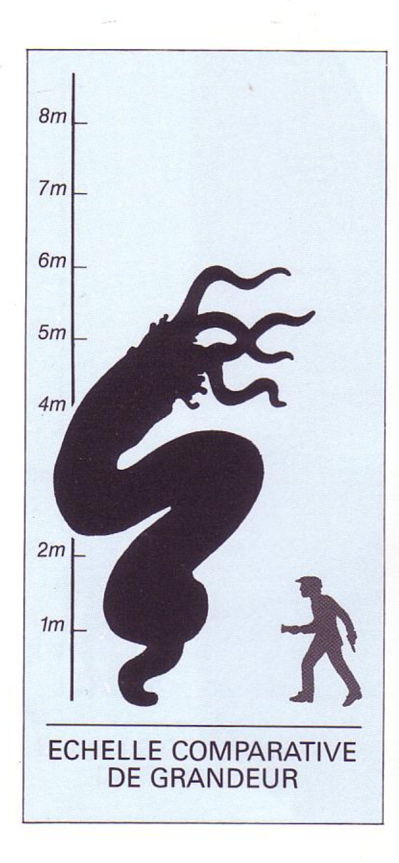


Fig. 2 — Vue en coupe d'un Byakhee





"Etrange forme de vie qui peut palpiter dans des abîmes aux confins des astres ou déferler de façon terrifiante sur notre propre globe dans des dimensions démoniaques que seuls les morts et les fous peuvent entrevoir".

— H.P. Lovecraft

Le Chthonien

Le tronc de cette grande créature fouisseuse est cylindrique et va s'amincissant vers l'arrière tandis que sa partie antérieure se termine par une masse de tentacules. Le Chthonien est dépourvu d'yeux. Il passe le plus clair de son temps à des kilomètres sous la surface de la terre et, s'il en émerge après un tremblement de terre ou une irruption volcanique, un bruit monotone l'accompagne.

Ce monstre est capable de manipuler la croûte terrestre par des moyens que nous ignorons. Des rassemblements de Chthoniens peuvent provoquer des séismes d'une intensité proportionnelle au nombre d'individus présents : trente de ces créatures peuvent générer une force destructice égale à celle du tremblement de terre de 1906 à San Francisco.

Si les grandes quantités d'eau sont nuisibles aux Chthoniens, ils peuvent résister à des températures extrêmement élevées : un individu adulte parvient à s'ébattre joyeusement dans de la lave en fusion.

Ces monstres sont doués de puissantes facultés mentales et peuvent détecter, influencer et manipuler à distance les actes des humains. Il est rare qu'un Chthonien considère un être humain autrement qu'en tant que repas potentiel ou source de soucis.

Il est possible qu'en tant que société ces créatures hostiles laissent prospérer la civilisation humaine parce qu'elles sont trop peu nombreuses pour parvenir à nous éliminer avant que nous ne découvrions des moyens de riposte efficaces. Il se peut aussi que les Chthoniens encouragent le développement des "nids" humains (les villes) parce qu'ils attendent une éclosion massive et qu'ils ont besoin de gibier pour nourrir des hordes de larves.

Habitat : A des kilomètres sous terre. Les Chthoniens sont capables de s'enfoncer profondément dans le manteau de lave et, peut-être, d'atteindre le centre de la terre.

Répartition géographique : Partout sur notre planète et, comme ces créatures sont d'origine extra-terrestre, on peut penser qu'elles en infestent également d'autres.

Us et coutumes : Cette entité complexe n'atteint l'âge adulte qu'après plusieurs millénaires et cinq phases de vie distinctes. La larve du Chthonien est sensible à la chaleur et doit demeurer près de la surface de la croûte terrestre ; pour se développer, elle a besoin de matières organiques liquides, comme le sang. Elle extrait ces fluides du corps de ses malheureuses victimes grâce à ses tentacules. Un individu adulte a moins besoin de liquides de ce genre car il puise son énergie métabolique dans la traversée de zones à fort taux de variation thermique (passages de la croûte terrestre au manteau de la lave).

Les Chthoniens se préoccupent énormément de l'alimentation, de la protection et de l'éducation de leurs larves. Ne cherchez pas à blesser ou à emporter des jeunes, les adultes se montreraient agressifs et vindicatifs.

Caractéristiques distinctives :

- Les Larves de Cthulhu possèdent souvent des membres en plus de leurs tentacules, ajoutons que leur forme s'apparente à celle d'une pieuvre plus qu'à celle d'un ver.
- Le Dhole est bien plus grand que le Chthonien et ne possède pas de tentacules.
- Le Serviteur est au contraire beaucoup plus petit, il est pourvu d'yeux et des chuintements évoquant une flûte accompagnent sa présence.

La larve du Chthonien

L'individu représenté ci-dessous aura bientôt besoin de sang. A ce stade, les Chthoniens sont extrêmement vulnérables, contrairement aux adultes, fort résistants. Remarquez l'épaisse coquille minérale à l'intérieur de laquelle se développe la larve. Un observateur peu attentif peut aisément confondre ces œufs semblables à des cailloux avec des concrétions géologiques.

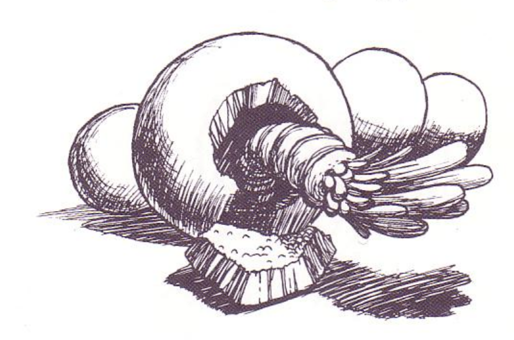
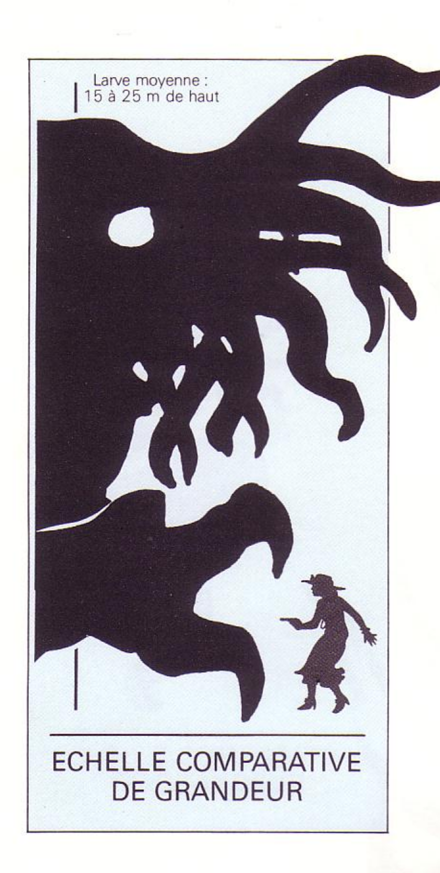


Fig. 3 — Eclosion d'une larve





"Aucune langue se saurait exprimer... des contradictions aussi totales et terrifiantes au niveau de la matière, des forces et de l'ordre cosmique. Une montagne se mit en marche, titubante... La Larve de Cthulhu était sortie de son sommeil pour réclamer son dû. Les astres retrouvaient leur harmonie".

— H.P. Lovecraft

La Larve stellaire de Cthulhu

Cthulhu est le représentant le plus célèbre d'une espèce qui vint sur Terre il y a de cela des centaines de millions d'années. Ces entités étaient d'un vert gélatineux et pouvaient prendre deux formes : d'énormes créatures semblables à des pieuvres, ou bien des monstres tout boursouflés, pourvus d'ailes et de serres ressemblant à celles des dragons et dont la face était couverte de barbillons. Le grand Cthulhu correspond à cette deuxième description.

La Larve de Cthulhu est extraordinairement maléable et peut radicalement changer de forme en un temps record. Les membres et les autres portions du corps du monstre demeurent toujours identifiables, mais ils peuvent se distordre, s'atrophier ou s'hypertrophier à volonté.

Habitat : Cthulhu et les siens sont traditionnellement — et à tort — considérés comme des habitants des mers ; en fait, bien que l'eau ne leur fasse aucun mal, ce sont essentiellement des créatures terrestres. Douées de grands pouvoirs, elles peuvent à volonté se déplacer dans l'espace et passer d'une planète à une autre.

Répartition géographique : Ces êtres se plient à des cycles cosmiques et inexplicables d'activité et de létargie. A l'heure actuelle, pratiquement toute leur race est plongée dans un état d'hibernation et semble se reposer jusqu'à la fin du cycle en cours en attendant une nouvelle période d'activité. Certains indices semblent montrer que celle-ci ne saurait tarder.

Us et coutumes : Pendant leur sommeil, les Larves de Cthulhu ne peuvent agir que mentalement, par exemple en transmettant des rêves ou des intuitions télépathiques. On peut penser que lorsqu'ils s'éveilleront à un nouveau cycle actif, Cthulhu et ses descendants chercheront à restaurer la civilisation qui fut jadis la leur. Il semblerait qu'à cette époque là, ils vivaient pratiquement tous dans une immense et unique cité qui occupait une bonne partie du Pacifique Sud. De nos jours, eux et leur cité, R'lyeh, sont ensevelis sous plusieurs milliers de mètres d'eau et plusieurs centaines de mètres de limons et de pierres. On ne connait pas le mode de reproduction de ces créatures, mais on pense qu'elles procèdent par mitose. Si cette hypothèse est vraie, il se pourrait que les millions d'habitants que compte R'lyeh descendent tous de Cthulhu en personne.

Caractéristiques distinctives :

- Les Chthoniens ne possèdent ni ailes ni autres membres.
- Les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath sont plus petits que les Larves de Cthulhu et ne possèdent pas à proprement parler de tête.
- Les Polypes volants sont eux aussi plus petits, leur présence est accompagnée de sifflements, et ils peuvent devenir temporairement invisibles.
- Ithaqua ne possède pas de tentacules, vit exclusivement sous des climats froids et vole sans avoir recours à des ailes.
- Les Serviteurs des Autres Dieux sont beaucoup plus petits que les Larves de Cthulhu, ils sont dépourvus d'ailes et se déplacent généralement en roulant sur eux-mêmes.

Le vol des Larves de Cthulhu

Pour voler, cette créature fait converger la plus grande partie de sa masse vers ses ailes.

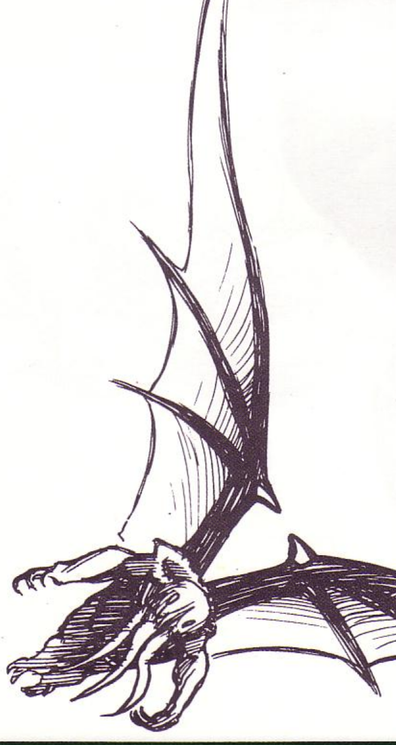
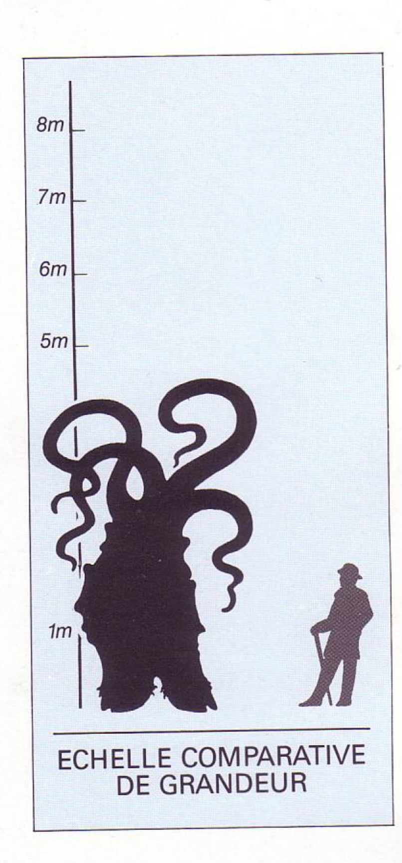


Fig. 4 — Envergure comparée à la taille du corps


Sullivan



"Une grande partie de la puissance de l'effrayante faune surnaturelle occidentale était incontestablement due à l'existence cachée mais souvent suspectée de cultes affreux organisés par des adorateurs nocturnes dont les étranges coutumes — remontant aux époques pré-Aryennes et pré-agricoles — étaient enracinées dans les plus révoltantes célébrations de la fertilité d'une immémoriale antiquité".

— H.P. Lovecraft

Les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

"La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux" ce n'est là qu'un des nombreux noms donnés à Shub-Niggurath ; ses Sombres Rejetons ne sont autres que les chevreaux auxquels fait allusion cette appellation.

D'aspect typiquement dendroïde, le Sombre Rejeton est pourvu de plusieurs "pattes" massives, en forme de sabots, lesquelles supportent un corps trapu, rendu hideux par des gueules béantes d'où s'échappe une substance gluante. Son corps est surmonté d'un enchevêtrement de tentacules de toutes tailles, dont quatre sont toujours aussi gros que des troncs d'arbres.

Habitat : Les Sombres Rejetons se rencontrent le plus souvent dans des régions couvertes d'une végétation dense, telle que forêt ou marais, sans doute parce qu'elles leur offrent les meilleures possibilités pour chasser à l'affût sans être repérés. Une étude sommaire (Isinwyll, 1986) tend à prouver qu'on trouve généralement ces créatures dans les zones tempérées et subtropicales de notre planète.

Répartition géographique : On rencontre ces monstres partout sur le globe, en particulier dans les zones où se perpétue le culte de Shub-Niggurath. On pense qu'ils sont originaires d'un ou plusieurs mondes extra-terrestres, car on n'a jamais pu prouver qu'aucun spécimen soit né sur Terre. D'ordinaire, ils n'y séjournent guère plus que quelques années d'affilée.

Us et coutumes : Bien qu'il soit doué d'intelligence, le Sombre Rejeton se rencontre le plus souvent seul. Il se nourrit des liquides et des organes internes qu'il extrait des malheureux êtres vivants qui s'aventurent à portée de ses redoutables tentacules. D'ordinaire (Isinwyll, 1987), il attend sa proie dans l'immobilité la plus totale, puis, une fois repu, il se déplace rapidement vers une autre zone où il usera du même stratagème. Dans plusieurs cas pourtant, de telles créatures ont traqué et poursuivi leur proie : peut-être étaient-elles particulièrement affamées ou soumises à des impératifs extrêmement pressants ?

Ces monstres ne se reproduisent pas sur Terre et l'on ignore tout de leurs coutumes amoureuses, à supposer qu'ils en aient. Il est possible que tous soient engendrés par Shub-Niggurath et qu'ils n'aient ni le besoin, ni la faculté de se reproduire. Cela semble pourtant improbable, car il est signalé (Isinwill, 1981) que ces créatures auraient, au cours de la préhistoire humaine, pris part à des rites de nos ancêtres célébrant la fertilité. Notons encore qu'un pouvoir mythique est traditionnellement attribué aux arbres et aux forêts ; l'Arbre de Vie, l'Arbre qui Marche, etc., constituent des symboles d'une grande importance.

Caractéristiques techniques :

- Les Chthoniens sont dépourvus de pattes.
- Les Larves de Cthulhu sont plus grandes et possèdent une tête.
- Shub-Niggurath est plus grand et sa forme bien moins définie.

Articulation de la patte chez le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

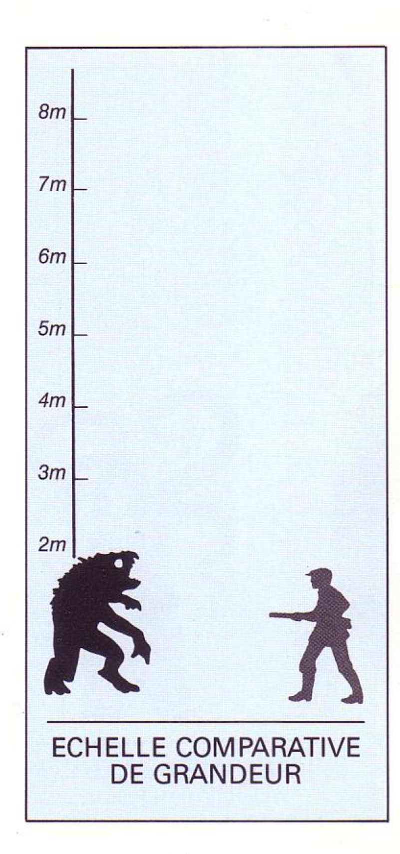
Bien que le tronc et les pattes d'un individu moyen mesurent environ deux mètres cinquante, et que, tentacules deployés, sa taille totale atteigne quelques six à sept mètres, il n'existe pas de limitation de grandeur en ce qui concerne cette espèce. On a déjà rencontré des spécimens de plus de vingt mètres, semblables à celui représenté dans le schéma ci-dessous.

Notez la manière dont la patte se rétracte lorsque le Rejeton avance ; quand le sabot s'abaisse, il se dilate latéralement de façon à pouvoir supporter le poids du monstre.



Fig. 5 — Le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath en pleine attaque





"Ils progressaient par bonds irréguliers, parfois sur deux pattes, parfois sur quatre... Leurs voix croassantes et braillardes possédaient... toutes les lugubres nuances d'expression dont leur face était dépourvue".

— H.P. Lovecraft

Le Profond

Cette créature qui vit dans les océans ressemble vaguement à un hybride de poisson et de grenouille. Elle est pourvue de branchies mais elle peut aussi respirer dans l'atmosphère et survivre indéfiniment sur la terre ferme. Elle est généralement d'un vert bleuâtre, avec le ventre plus clair. Sur la terre ferme, elle peut marcher sur ses quatre pattes ou seulement sur ses membres postérieurs. Elle nage à l'aide de pattes palmées, ressemblant assez à des nageoires. Une infecte odeur de poisson se dégage de son corps.

Lorsqu'un Profond s'accouple avec un membre d'une autre espèce, l'hybride issu de cette union ressemble au début à un spécimen ordinaire de cette dernière. Puis, avec le temps, il dégénère, se rapprochant, extérieurement et intérieurement, de plus en plus, d'un Profond de pure race. En fin de compte, il subit la Transformation et, s'il s'agit d'un habitant de la terre ferme, retourne à l'océan pour y occuper sa place dans la société sous-marine. On sait que des Profonds ont pu s'accoupler avec succès avec des dauphins et des êtres humains ; dans le premier cas, cependant, la métamorphose a pris plus de temps, sans doute à cause de différences profondes au niveau de la structure osseuse.

Tous les hybrides de Profonds n'achèvent d'ailleurs pas cette métamorphose. Des variations même légères au niveau de l'environnement ou de l'hérédité peuvent sérieusement affecter ce processus.

Les Profonds ne meurent jamais de mort naturelle. Plus ils vivent vieux, plus ils deviennent grands, et leur taille peut atteindre des proportions exceptionnelles. A l'inverse, un individu sous-alimenté tend à régresser, car il métabolise ses tissus osseux et musculaires. Après une absence de nourriture prolongée, un Profond peut atteindre la taille d'une simple grenouille ; mais s'il est suralimenté pendant quelques semaines, il retrouvera sa corpulence normale (Erlette, 1959).

Habitat : Cette créature sous-marine affectionne particulièrement les profondeurs inférieures à un kilomètre des plateaux continentaux et les climats tempérés à tropicaux.

Répartition géographique : On la rencontre dans tous les océans et sur les côtes de la plupart des continents. Les Profonds semblent originaires de notre planète, mais leur processus d'évolution demeure obscur.

Us et coutumes : Ce vertébré aquatique carnivore est doué d'intelligence et peut se vanter d'avoir bâti une civilisation. Il habite des cités sous-marines, dirige des écoles pour poissons, et se livre à de subtiles manipulations sur les populations humaines locales soigneusement sélectionnées. Son schéma chromosomique étant d'une adaptabilité unique, il parvient souvent à se reproduire avec des espèces différentes.

Caractéristiques distinctives :

- Les Vagabonds sont proportionnés de façon assez différentes, ils possèdent des membres antérieurs bien plus longs et leur épiderme "flottant" forme des plis.
- Les Ghasts se déplacent aussi par bonds, mais ils n'avancent jamais à quatre pattes.
- Les Goules dégagent une odeur de vieil humus et de moisissure.
- Les plus grands spécimens de Profonds ressemblent vaguement à Ithaqua mais ce dernier est dépourvu de nageoires et de branchies et sa présence s'accompagne toujours d'un froid glacial.

Avant la Grande Transformation

Vous voyez ici la dégénérescence progressive due à la présence de chromosomes de Profond dans l'héritage génétique du sujet. A trente quatre ans, cet homme est pratiquement prêt à subir la mutation terminale. Sa peau se détache, ses oreilles se sont résorbées et bientôt son nez tombera.

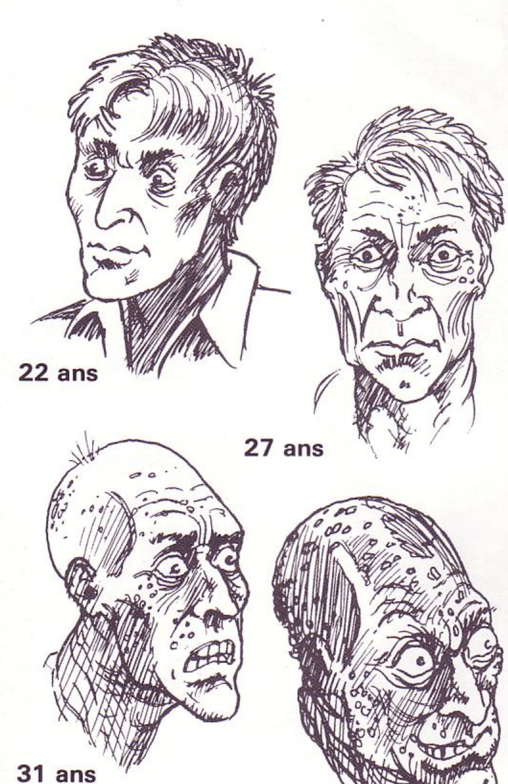
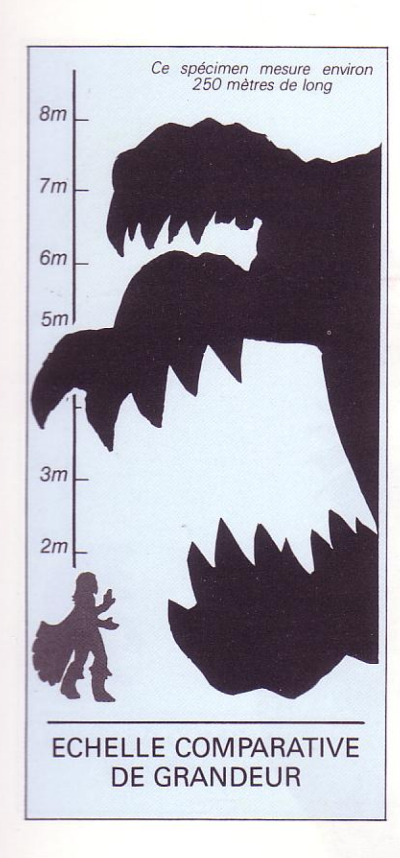


Fig. 6 — Quatre phases de dégénérescence





ECHELLE COMPARATIVE DE GRANDEUR

"Une véritable histoire fantastique contient quelque chose de plus qu'un meurtre déguisé, des ossements sanglants ou la traditionnelle silhouette couverte d'un drap qui fait lugubrement tinter ses chaînes. Elle doit renfermer une certaine atmosphère créée par la crainte fiévreuse et inexplicable de l'Etrange, des forces du Mystère ; elle doit introduire subtilement, avec un sérieux et une solennité qui deviendront son essence, ce que le cerveau humain a pu concevoir de plus terrible — une mise en suspens ou en déroute déterminée et diabolique de ces immuables lois de la nature qui constituent notre unique rempart contre les assauts du chaos et des démons de l'espace insondé".

— H.P. Lovecraft

Le Dhole

On peut rencontrer le Dhole, être colossal ressemblant vaguement à un ver, dans certains univers lointains. On n'aperçoit que rarement cette créature fouisseuse qui évite la lumière et dont la gueule peut projeter une bave acide et toxique.

Le trait le plus caractéristique du Dhole est sa taille colossale, (en général au moins 200 mètres de long et 6 de large). Il n'est pas rare de rencontrer des spécimens mesurant 300 mètres sur 15. Si cette créature peut étendre ou contracter son corps d'une manière ressemblant fort au mode de progression de nos vers terrestres, elle est incapable, à l'inverse de la Larve de Cthulhu ou de la Bête Lunaire, de modifier sa forme.

Habitat : Le Dhole vit profondément enfoui dans la terre ; il ne fréquente jamais la surface du sol, sauf lorsqu'il a déjà miné l'intérieur de la croûte terrestre en la criblant de galeries. Celle-ci ressemble alors à une éponge ou, avec les tunnels du Dhole se ramifiant dans toutes les directions, à un terrifiant labyrinthe.

Répartition géographique : On n'a jamais découvert de Dhole sur Terre, ce qui ne signifie pas qu'il n'y en ait pas. Comme on sait que ces créatures habitent plusieurs autres planètes, elles doivent avoir accès à quelque mode de voyage inter-stellaire. Peut-être d'autres entités se chargent-elles de leur transport...

Us et coutumes : Créature nécrophage, le Dhole se nourrit d'hydrocarbures — frais ou en décomposition — de toutes sortes, charbon, pétrole, déchets et cadavres, entre autres. Vues sa taille colossale et sa détestable habitude de constamment creuser des galeries, un tel monstre peut détruire toute vie sur les planètes qu'il infeste. Quiconque rencontrerait cette créature sur Terre devrait immédiatement signaler le fait aux autorités compétentes.

Le cycle de vie du Dhole n'a été que peu étudié. Bien que la plupart des exobiologistes rejettent cette hypothèse, une des théories avancées suggère que cette créature pourrait en fait n'être que l'ultime stade de développement du Chthonien, (Marsh, 1980). Selon une autre, plus plausible (Dannseys, 1981), ce monstre trouve son origine dans une dimension existentielle communément appelée "Contrées du Rêve". Cette théorie prétend que ce sont de colossales entités de cet univers, les Bholes qui donnèrent naissance aux Dholes et les expédièrent vers de malheureuses planètes via leur réseau interdimensionnel. Ceci expliquerait comment ces créatures dénuées d'intelligence sont parvenues à se répandre de planète en planète.

Caractéristiques distinctives :

- Les Chthoniens sont beaucoup plus petits et possèdent des tentacules.

L'appareil bucal du Dhole

Cet organe est normalement dissimulé à l'intérieur de la partie antérieure du corps du monstre (voir figure A ci-dessous). Il peut se déployer rapidement en cas de besoins (voir figure B).

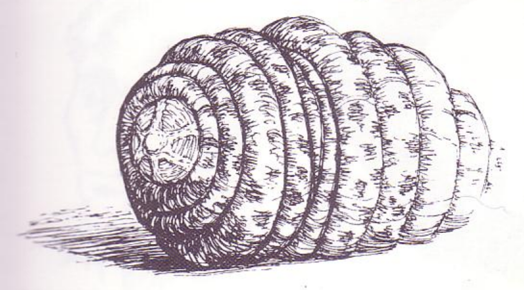


Fig. 8a — L'appareil bucal du Dhole en position repos

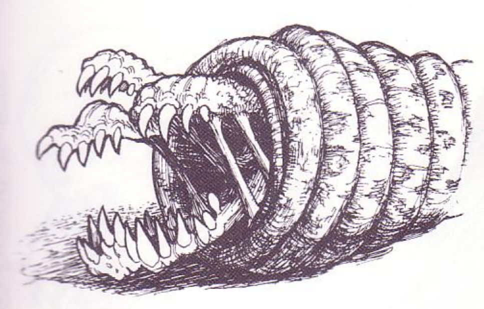
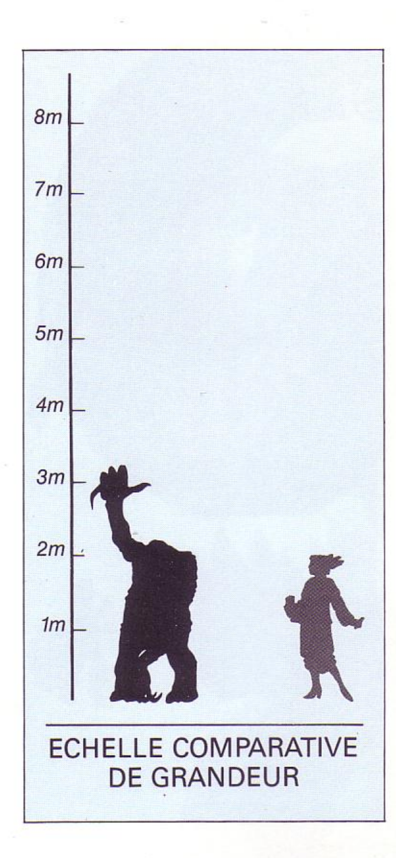


Fig. 8b — Position offensive





"Ce rudiment de tête, à l'aspect boursoufflé, aux yeux morts, oscillait de droite et de gauche, comme en proie à l'ivresse. Les pattes antérieures étaient étendues, leurs serres largement déployées, et malgré l'absence totale de traits faciaux, une malignité meurtrière animait le corps entier".

— H.P. Lovecraft

Le Vagabond Dimensionnel

Cette créature ridée et hirsute hante les tourbillons transcosmiques d'autres univers. Elle possède d'énormes griffes, une face informe aux yeux vides et un épiderme qui semble flotter autour de son corps. On sait que Yog-Sothoth et d'autres entités habitent le même royaume transcosmique, mais le Vagabond, qui pénètre régulièrement dans notre univers physique, est celle que nous connaissons le mieux.

Nul ne sait comment ce prédateur choisit ses proies. Une hypothèse (Larkhan, 1985) suggère l'existence d'un processus de sélection dérivé des mécanismes de fonctionnement de la matrice pour lesquels l'accomplissement des trois activités humaines fondamentales dans un ordre déterminé constituerait l'élément déclencheur ; mais de nombreuses recherches sont encore nécessaires.

Habitat : Les sphères inter-dimensionnelles. Le Vagabond Dimensionnel passe son temps à traverser les différents plans d'existence, en sortant seulement pour se nourrir ou prendre part à des rituels, pour retourner ensuite à sa discontinuité d'origine.

Répartition géographique : Elle est inter-dimensionnelle. Le Vagabond est partout et nulle part. Si l'on ne peut donner de chiffres exacts, selon des estimations ne tenant pas compte des manifestations provoquées, les apparitions terrestres de cette créature ont eu lieu à des altitudes variant entre un peu plus de 2500 mètres et le sol (Wilbham, 1988).

Us et coutumes : Le Vagabond Dimensionnel est un chasseur solitaire doué de la faculté innée de pénétrer dans la quatrième dimension et des sphères d'existence plus élevées encore afin de se procurer de la nourriture, d'échapper à des ennemis ou de voyager rapidement.

Il peut obtenir de vagues observations depuis les zones interdimensionnelles et espionner facilement des êtres inférieurs. Sa technique de chasse favorite consiste à se matérialiser à l'intérieur d'une structure close, ce qui lui permet de ne pas être vu de l'extérieur et de s'assurer que la proie qu'il a choisie ne pourra pas s'enfuir aisément.

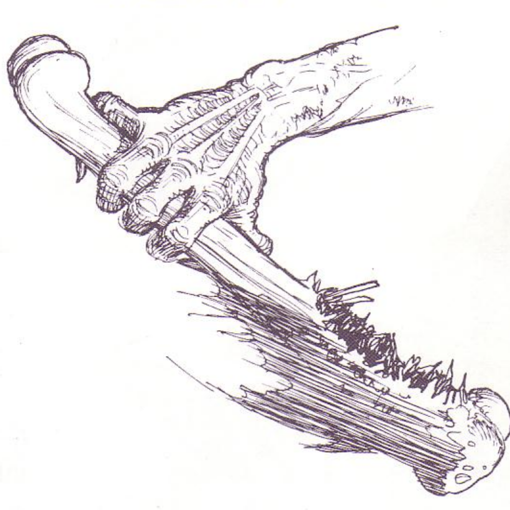
L'espérance de vie, le mode de reproduction et la vie sociale de cette créature resteront obligatoirement des mystères pour nous tant que les chercheurs n'auront pas trouvé quelque moyen de percer à jour l'énigme transcosmique.

Caractéristiques distinctives :

- L'épiderme des Profonds est généralement lisse ou recouvert d'écailles.
- Les Ghasts sont plus actifs et les traits de leur face sont clairement définis.
- Les Goules ont des proportions humaines et courent sur la pointe des pieds.
- Les Chiens de Tindalos se manifestent tout d'abord sous la forme de nuages de fumée ; une fois qu'ils se sont matérialisés, ils sont aisément différenciables des Vagabonds Dimensionnels.

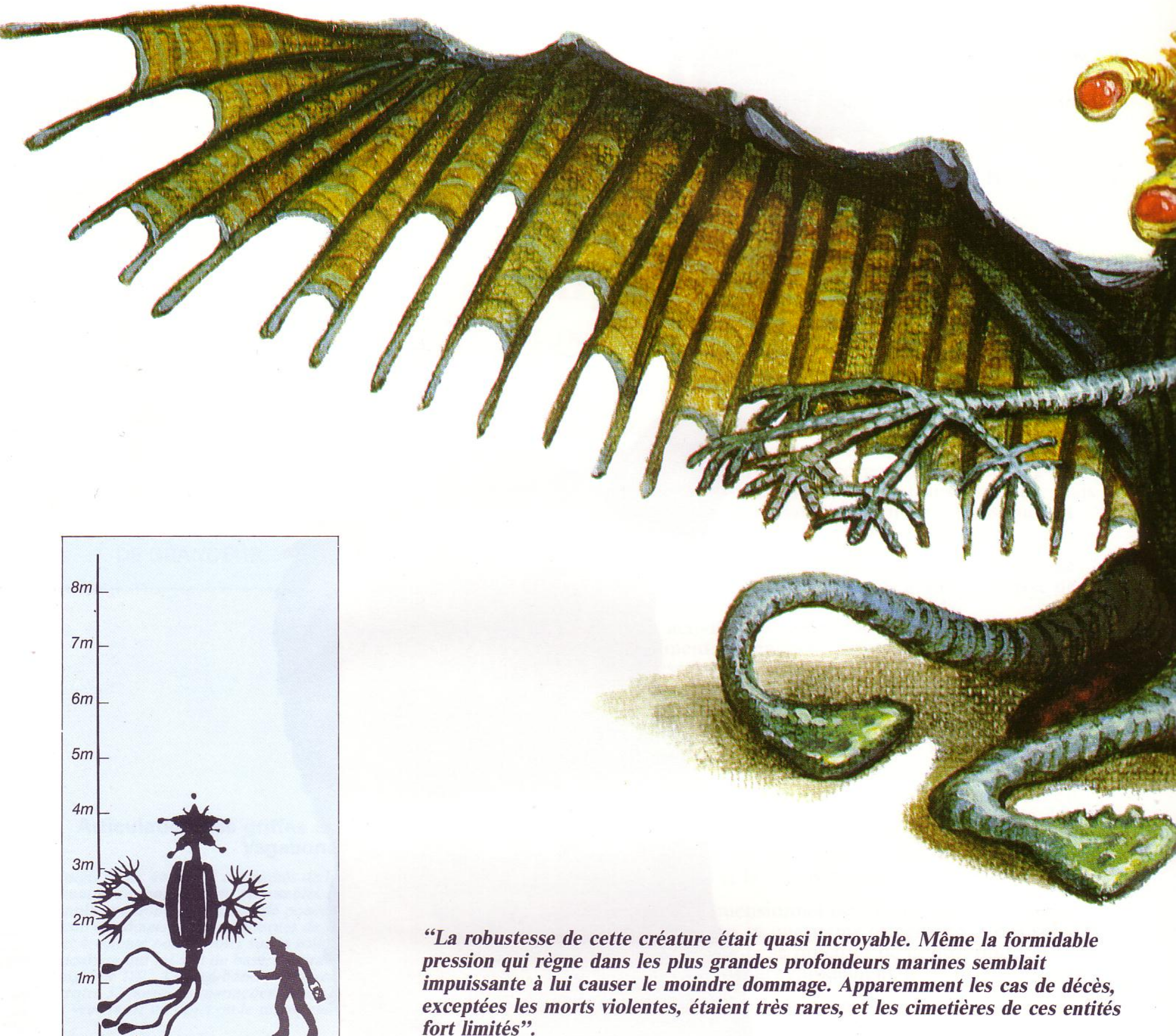
Articulation des griffes du Vagabond

Les doigts situés aux deux extrémités de la "main" du monstre sont opposables et remplissent donc la fonction de pouces. Chacun des doigts peut se retourner de la sorte et à volonté pour pivoter sur la solide cavité articulaire qui lui sert de base, couvrant un angle de 180°. Le Vagabond peut donc choisir entre 32 positions manuelles lorsqu'il veut saisir un objet ou le manipuler.



Fig; 7 — La structure digitale du Vagabond





ECHELLE COMPARATIVE DE GRANDEUR

ILLUSTRATION CI-DESSUS — Cet Ancien se tient ici dans sa position de repos classique, membres rétractés ; son cou et ses pédoncules sont dissimulés à l'intérieur des cavités du tronc.

"La robustesse de cette créature était quasi incroyable. Même la formidable pression qui règne dans les plus grandes profondeurs marines semblait impuissante à lui causer le moindre dommage. Apparemment les cas de décès, exceptées les morts violentes, étaient très rares, et les cimetières de ces entités fort limités".

— H.P. Lovecraft

L'Ancien

L'"Ancêtre", aussi appelé Ancien, est une créature orinoïde, à demi-végétale, pourvue d'une tête en forme d'étoile, d'un tronc dressé ressemblant assez à un tonneau, d'une quantité de tentacules et de cinq ailes. En situation de repos, ces ailes se replient dans des sortes de petites poches situées de part et d'autre du tronc massif du monstre. Cette créature est également remarquable de par sa forte symétrie radiale.

La civilisation des Anciens prospérait sur Terre il y a de cela plusieurs millions d'années. Sa dernière place forte terrestre se situait dans l'Antarctique ; à l'avènement de la dernière période glaciaire, toute la population dut se replier vers les mondes sous-marins. Au fil de l'évolution de sa civilisation, l'espèce devint progressivement de plus en plus décadente et perdit la plupart de ses anciennes connaissances. De nos jours son univers est entièrement sous-marin, confiné aux plus profondes fosses océaniques.

Les Anciens survécurent au voyage inter-stellaire qui les conduisit sur Terre il y a plus d'un bilion d'années grâce à un procédé chimique qui les

Processus d'élongation verticale
L'Ancien peut accroître sa taille en déployant son cou et/ou ses pédoncules. Sur la figure 9a, ci-dessous, le cou en extension laisse apparaître la rangée de fentes des branchies. Notez également le haut d'une poche renfermant une aile (au niveau du torse, juste au-dessous du cou). Sur la figure 9b, les pédoncules apparaissent clairement ; cette position déployée est fréquemment le révélateur de l'intérêt ou de l'excitation de la créature, mais elle constitue également une phase préparatoire au vol. En effet, lorsqu'il se déplace dans les airs, l'Ancien déploie généralement son cou et ses pseudopodes (voir la représentation schématique de l'Echelle Comparative de Grandeur, sur la page ci-contre).

rendait insensibles aux fluctuations de températures, au vide cosmique et aux impératifs respiratoires et alimentaires. Une fois sur Terre, ces monstres créèrent des organismes simples qui leur serviraient de nourriture et les Shoggoths qui seraient leurs bêtes-exclaves. Soit par plaisanterie soit par accident, ils accélérèrent également le processus de développement de toutes les formes de vie terrestres.

Habitat : Les profondeurs marines... mais comme ces créatures peuplaient à l'origine toutes sortes d'autres milieux, on peut légitimement penser pouvoir les rencontrer partout ailleurs.

Répartition géographique : Sur les bancs de récifs situés au centre de l'Atlantique. Il y a des millions d'années, les Anciens peuplaient tout l'hémisphère Sud (ultérieurement, l'Antarctique seul). A l'origine, ces créatures intelligentes immigrèrent sur Terre à partir d'un autre monde. On sait que des espèces fort voisines prospèrent sur des planètes lointaines.

Us et coutumes : L'Ancien se reproduit grâce à des spores. Il peut tirer sa subsistance de substances minérales mais semble plus actif et plus vigoureux lorsqu'il se nourrit d'éléments organiques, surtout lorsqu'ils sont d'origine animale. Cette créature est extrêmement résistante et peut survivre à toutes les températures terrestres courantes ; elle est en outre capable de se déplacer à grande vitesse sur terre, en mer et dans les airs.

Les membres de l'expédition malheureuse du Starkweather—Moore insistèrent sur le fait que cette espèce avait jadis atteint un haut degré de développement intellectuel et artistique.

Caractéristiques distinctives :

• Les Fungi de Yuggoth ont des têtes arrondies, et deux ailes seulement ; de plus on ne les rencontre jamais en milieu aquatique.

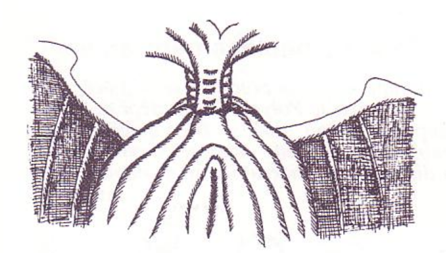


Fig. 9a — Le cou en extension

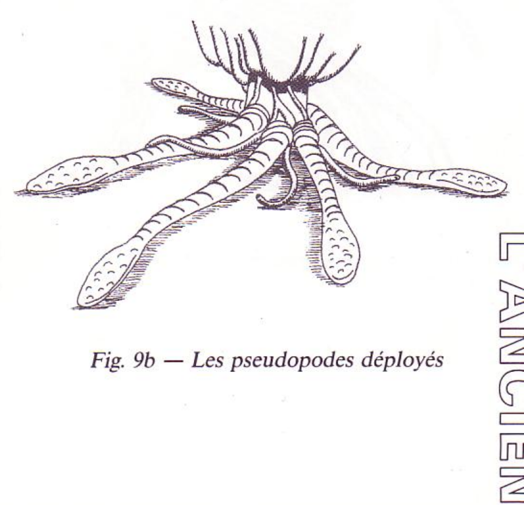
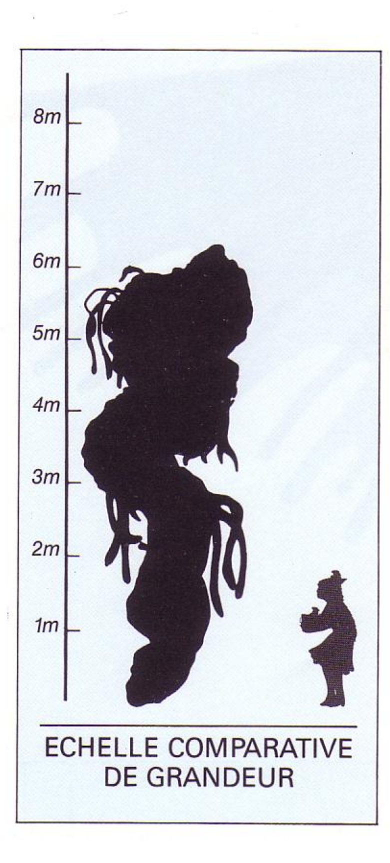


Fig. 9b — Les pseudopodes déployés



"Ces êtres n'étaient que partiellement matériels et possédaient le pouvoir de se déplacer dans les airs bien que dénués d'ailes... Ils possédaient une monstrueuse plasticité et un don de provisoire invisibilité..."

— H.P. Lovecraft

Le Polype Volant

Cette créature peut se caractériser par son corps d'une plasticité monstrueuse et par sa faculté de s'évanouir à intervalles irréguliers dans les mondes de l'invisible. Ajoutons qu'elle émet constamment un sifflement chuitant, ce qui permet de la localiser approximativement même lorsque dans sa malveillance elle se rend invisible.

A l'origine, cette espèce venue de l'espace s'est abattue sur la Terre pour se nourrir des êtres primitifs qui la peuplaient ; elle y bâtit des cités aveugles et composées de sombres tours de basalte. En fin de compte, les membres de la Grande Race déclarèrent la guerre aux habitants de ces cités, remportèrent la victoire et les forcèrent à émigrer sous terre. Dans ce nouveau milieu, les Polypes Volants devinrent de plus en plus forts et nombreux, si bien qu'ils en vinrent à le préférer à la surface de la planète. Il arrive occasionnellement que ces monstres surgissent des profondeurs, mais ils se sont tenus relativement calmes depuis l'avènement de l'humanité.

Des recherches de la Grande Race montrent que l'espèce s'éteindra sur Terre peu de temps après l'anéantissement des humains.

Habitat : Durant toute l'ère primaire, les Polypes Volants vivaient et prospéraient à la surface de notre planète. De nos jours, on ne les rencontre plus que dans des grottes souterraines : sans doute les conditions de vie à l'extérieur ont-elles tellement changé que l'espèce préfère évoluer sous terre.

Répartition géographique : Les Polypes Volants peuplent de grandes cavités souterraines partout dans le monde. On n'en rencontre pratiquement jamais dans les cavernes connues des êtres humains, car les malheureux spéléologues qui découvrent les demeures de ces créatures ne parviennent que très rarement à signaler leurs trouvailles. Ces monstres originaires d'autres planètes y ont sans doute encore des cousins.

Us et coutumes : Le Polype Volant se nourrit de façon horrible de tous les organismes qu'il parvient à capturer, utilisant de violents courants d'air pour la chasse et la guerre. De fait, on peut aisément confirmer la présence de ces monstres en se basant sur des turbulences atmosphériques inhabituelles : vents qui se mettent à vous aspirer au lieu de souffler, ou à contourner les obstacles à la manière des serpents au lieu de se trouver bloqués par eux, etc.

La piste d'un Polype Volant se reconnait à la présence de cinq empreintes de doigts circulaires, aisément différenciables de celles que peuvent laisser pratiquement tous les autres organismes terrestres.

Caractéristiques distinctives :

- Les Polypes Volants peuvent se reconnaitre à leurs disparitions répétées dans le monde de l'invisible, trait remarquable que partagent peu d'autres créatures.
- Les Vampires Stellaires émettent des sortes de petits rires étouffés, assez différents des sifflements à vous donner le frisson que poussent les Polypes Volants.
- Les chuintements des Serviteurs sont dépourvus de phrasés sensés et de toute intelligence ou sens caché ; de plus ces créatures n'ont pas à proprement parler de membres inférieurs et sont incapables de voler.
- Les Larves Amorphes sont noires.

Mode de déplacement au sol

Pour supporter son poids ou se déplacer à terre, le Polype Volant déploie des pseudopodes à cinq "doigts". Bien qu'elle soit capable de voler, cette créature couvre aussi des distances considérables en se déplaçant au sol.

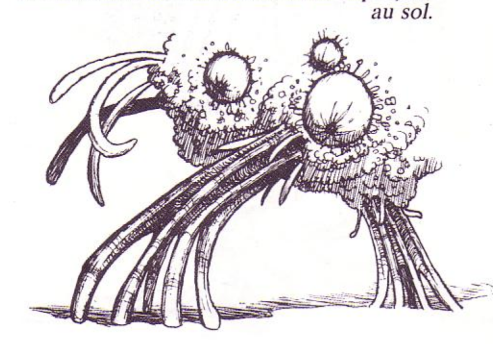
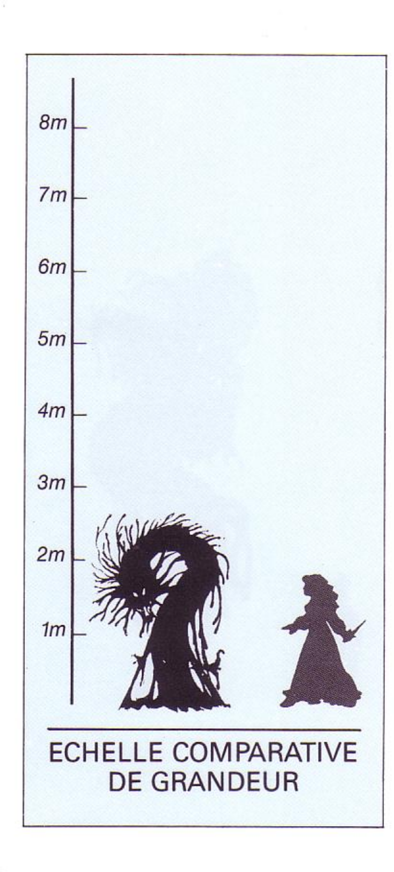


Fig. 10 — Les pseudopodes en extension





"Ils découvrirent des créatures vivantes qui adoraient des idoles de basalte et d'onyx représentant Tsathogghua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme Tsathogghua lui-même. Bien pire, c'étaient des masses amorphes composées d'une substance noire et visqueuse qui adoptaient des formes provisoires en fonction de leurs besoins du moment. Les explorateurs du K'n-yan ne s'arrêtèrent pas pour procéder à des observations fouillées, ils... condamnèrent le passage".

— H.P. Lovecraft

La Larve Amorphe de Tsathogghua

Cette créature est associée à la pratique du culte d'une entité connue sous le nom de Tsathogghua. Elle est noire, de consistance fluide et peut modifier son apparence à une vitesse fulgurante, faisant surgir de sa masse informe des jambes, des crocs, des têtes, des yeux et des ailes, adoptant des formes éphémères en fonction de ses besoins du moment.

Les objets de pierre que ces créatures façonnent révèlent une intelligence aussi élevée que celle de l'être humain, mais on n'est jamais parvenu à communiquer directement avec ces êtres implacables. De plus, comme les Larves Amorphes sont invulnérables aux armes matérielles traditionnelles, les chercheurs hésitent à s'exposer pour établir des rapports prolongés avec ces étranges créatures.

Habitat : Il est essentiellement souterrain. Les Larves Amorphes construisent des galeries de pierre à l'intérieur desquelles leurs corps visqueux peuvent se déplacer à grande vitesse. Les indices dont nous disposons jusqu'à présent (Wasling, 1984) indiquent que leur zone de peuplement se limite strictement à la croûte terrestre voire aux seuls terrains calcaires et autres amas de dépôts organiques.

Répartition géographique : Les Larves Amorphes ont établi leur suprématie sur la sombre caverne de N'kai et habitent probablement d'autres réseaux de cavités. Comme nous ignorons si cette espèce a subi une quelconque évolution sur Terre, nous ne pouvons affirmer s'il existe ou non des créatures de ce type sur d'autres planètes.

Us et coutumes : La Larve Amorphe se nourrit d'une grande variété de substances : elle métabolise essentiellement des débris organiques, mais dévore également des êtres vivants, animaux et plantes ainsi que des champignons, lorsqu'elle peut s'en procurer.

On connait mal le monde de reproduction et l'espérance de vie de cette créature, mais des vestiges de calcite de première importance découverts à N'Kai répondront peut-être à certaines questions, si les généticiens parviennent à en décoder les mystères.

Caractéristiques distinctives :

- Azathoth est bien plus grand et toujours accompagné par des créatures subalternes.
- Le Polype Volant passe régulièrement du domaine du visible à celui de l'invisible, de plus il quitte souvent le sol pour de courts vols.
- Les Serviteurs des Autres Dieux produisent une sorte de musique sourde et démoniaque, alors que les Larves Amorphes sont généralement silencieuses.
- Les Moon Beasts sont de couleur pâle et non noirs.
- les Shoggoths se déplacent de façon serpentine ou bien en roulant sur eux-mêmes plutôt qu'en générant des membres qui disparaissent ensuite.

Le mode de locomotion de la Larve Informe

Les appendices qui se sont formés sur le haut de la créature se déploient vers l'avant ; au fur et à mesure qu'elle progresse, de nouveaux pseudopodes apparaissent sur la partie postérieure. Ces schémas ne rendent pas compte de la vitesse de cette progression — qui peut dépasser 30 km/h sur de longs parcours.

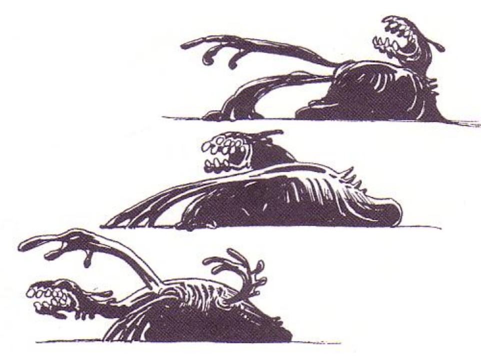
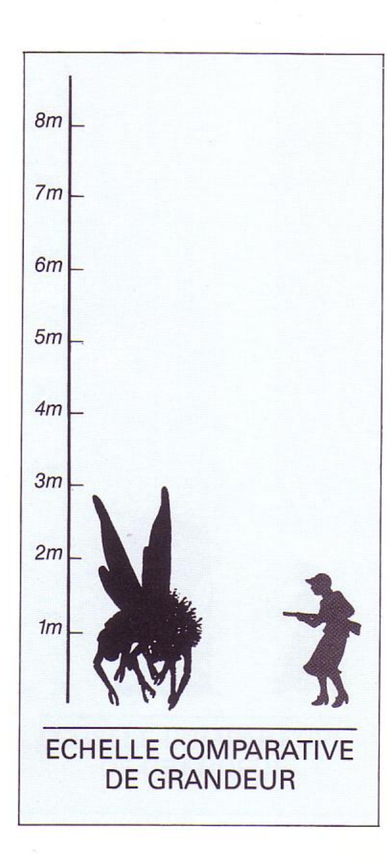


Fig. 11 — Les trois étapes essentielles du mouvement vers l'avant





Des créatures crustacéennes, portant une large paire d'ailerons dorsaux ou d'ailes membraneuses ainsi que plusieurs ensembles de membres articulés, et possédant en guise de tête un organe ellipsoïde convoluté d'une multitude d'antennes extrêmement courtes".

— H.P. Lovecraft

Le Fungi de Yuggoth

Cette créature fongoïde rosâtre ressemblant à un crustacé possède de larges ailes souvent semblables à des ailerons, en général six membres principaux et une tête plissée, sans traits faciaux définis, qui peut changer de couleur. Le Fungi de Yuggoth est capable de voler, mais dans l'atmosphère terrestre, il ne le fait que maladroitement et lentement. Il communique en modifiant rapidement la couleur de sa tête ; lorsqu'il s'adresse à des créatures éloignées, il projette en leur direction des rayons lumineux de couleurs variables.

Il existe de nombreuses espèces de Fungi, lesquelles sont dépourvues d'ailes ou possèdent des caractéristiques anatomiques différentes, mais toutes semblent travailler amicalement de concert. L'espèce représentée sur cette illustration est la seule à fréquenter la terre en contingents notables. Aucune de ces différentes "races" ne mérite en fait le nom de Fungi, cette appellation traditionnelle a simplement été empruntée au Professeur Fallworth, de l'université de Miskatonic.

Les Fungi assurent la sécurité de leurs opérations et évitent tout contact indésiré avec les êtres humains en consultant et en utilisant certains de ces derniers soigneusement sélectionnés.

Habitat : Les connaissances scientifiques des Fungi leur permettent de s'installer partout. On ne sait rien de leur habitat d'origine.

Répartition géographique : Durant l'ère secondaire, les Fungi de Yuggoth envahirent et colonisèrent tout l'hémisphère Nord de notre planète. Ils abandonnèrent ensuite la plupart de ces anciennes colonies. De nos jours, on ne les trouve plus que dans des zones reculées telles que l'Himalaya, les Andes et les Apalaches.

Ces créatures possèdent un vaste empire interstellaire comprenant, en plus de la Terre, de nombreuses planètes, trous noirs et autres formations cosmiques plus difficiles à décrire. Yuggoth (Pluton) est la principale base qu'ils possèdent à proximité de leurs entreprises terrestres.

Us et coutumes : Les Fungi ne sont pas constitués de matière ordinaire, au sens où nous entendons ce terme sur Terre. En fournissant un effort prolongé, ils sont capables de métamorphoses extraordinaires, de transmutations, de création ou d'abolition de membres ou d'organes. C'est ce qui pourrait expliquer, mieux qu'un simple processus d'évolution, les formes variées des différentes espèces. L'organe qui correspond chez eux à notre larynx a été généré pour un usage terrestre, et leur permet d'imiter les diverses langues humaines d'une "voix" étrange, vaguement bourdonnante.

Ces êtres venus des étoiles vivent également dans d'autres dimensions que les quatre nôtres. La plupart de ceux qui viennent sur Terre sont dotés d'ailes membraneuses étudiées pour prendre appui dans une atmosphère sans existence pour nous mais qui, omniprésente dans d'autres sphères de conscience, leur permet de voler dans l'espace.

Caractéristiques distinctes :

- Les Byakhees sont eux aussi capables de voler mais ils possèdent des traits faciaux définis et seulement quatre membres principaux.
- Les Anciens ont plus de deux ailes.
- Les Maigres Créatures de la Nuit sont noires et non rosâtres.
- Les Vampires Stellaires peuvent prendre la même teinte rosâtre lorsqu'ils se nourrissent, mais ils n'ont pas d'ailes et cessent d'être visibles lorsqu'ils ont digéré.

La technologie des Fungi

La véritable fonction de ce cylindre ne nous apparaît pas clairement : lorsqu'il fut découvert, au Nord du Canada, il renfermait un cerveau humain vivant. Notez les trois "prises" qui entourent la grille centrale.

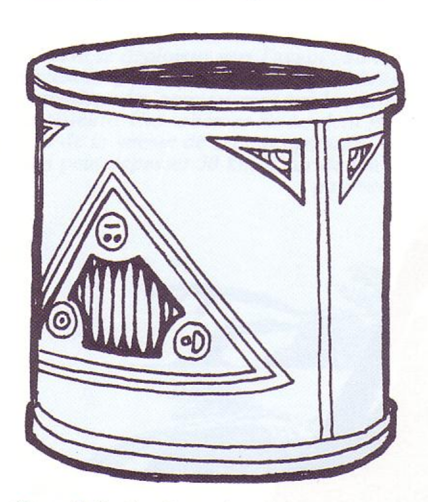
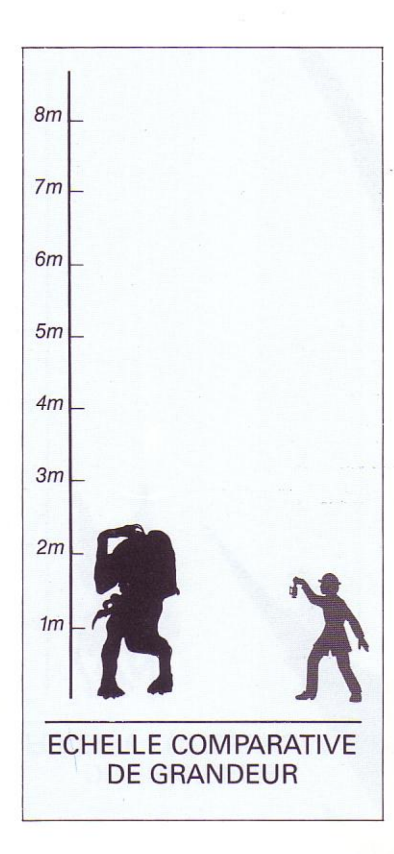


Fig. 12 — Cylindre de stockage de cerveaux

L'illustration en bas à gauche de la page ci-contre représente un Fungi vu sous un autre angle.


LE FUNGI DE YUGGOTH



"... Quelque chose ayant à peu près la même taille qu'un petit cheval surgit d'un bond dans la lumière grise du crépuscule, une bête à l'aspect rude et malsain dont la face était étonnamment humaine bien qu'il y manquât un nez, un front et d'autres traits importants... Elle s'exprimait par des quintes de sons gutturaux."

— H.P. Lovecraft

Le Ghast

Pour des yeux humains, c'est peut-être la forme de vie la plus répugnante de tout le domaine souterrain. Il s'agit d'une créature blanchâtre, à la démarche pataude, dont le dos est couvert d'une fourrure noire et dont la face aux lèvres protubérantes laisse clairement apparaître, malgré l'absence de nez, la trace d'ancêtres humains. Elle se déplace par bonds, grâce à ses longues pattes postérieures. Elle est fortement incommodée par les rayons lumineux des lampes de poche et ne peut survivre très longtemps si elle subit une exposition directe à la lumière solaire.

On connait deux grandes espèces de Ghasts, celle qui vit dans les cavernes de Zin, et la variété domestique que l'on trouve dans la grotte de K'n-yan. Les membres de cette dernière sont plus connus sous le nom de Gyaa-Yothn (singulier : Gyaa-Yoth) et eux seuls possèdent une ébauche de cornes au centre du "front".

Les membres des deux espèces sont extrêmement agiles : ils utilisent leurs puissantes pattes postérieures pour bondir et sautiller et sont capables de franchir des gouffres bien plus larges que toutes les failles qu'un humain pourrait traverser d'un bond.

Habitat : Les grandes profondeurs souterraines. Si la lumière du soleil leur est fatale, les Ghasts peuvent indéfiniment survivre sous un éclairage rouge ou dans une ambiance de clair-obscur. Les Gyaa-Yothn de K'n-Yan résistent également à la lumière bleue. Un théoricien (Isinwyll, 1985) suggère que les Gyaa-Yothn ont évolué différemment lorsqu'ils furent soumis à différentes influences environnementales extra-terrestres. Des dissections faites lors d'explorations (Mustoll, 1985) semblent corroborer cette hypothèse car elles ont mis à jour une musculature développée et une organisation différente des organes internes.

Répartition géographique : Cette espèce ne se rencontre que sous terre. Les grottes de K'n-Yan, qui baignent dans une lumière bleue, se situent sous les grandes plaines américaines. Celles de Yoth, sous lesquelles on trouve les cavernes de Zin, appartiennent également au continent Nord américain, mais leur emplacement exact reste mystérieux.

Us et coutumes : Le Ghast est une créature omnivore qui se nourrit principalement de champignons. Cet être grossier apprécie aussi la chair animale lorsqu'il peut s'en procurer. Il a, de plus, fréquemment recours au cannibalisme.

La plupart des Ghasts possèdent un langage rudimentaire. Mais les Gyaa-Yothn ont, au fil de leur évolution, perdu le peu d'intelligence qu'ils pouvaient jadis avoir.

Caractéristiques distinctives :

- Les Profonds ont la peau caoutchouteuse et ressemblent à des poissons ou à des grenouilles.
- Les Vagabonds Dimensionnels ont les pattes postérieures courtes et arquées. De plus, ils ne se déplacent jamais par bonds ou sautillements.
- Vus de loin, les Goules ressemblent assez aux Ghasts, mais ces derniers sont capables de franchir d'un bond des hauteurs et des longueurs bien plus importantes.

Le Gyaa-Yoth

Notez la proéminence de la corne ainsi que la bouche et les évents légèrement atrophiés. Derrière les yeux et juste en-dessous d'eux, on distingue les oreilles et les récepteurs à infra-rouge.

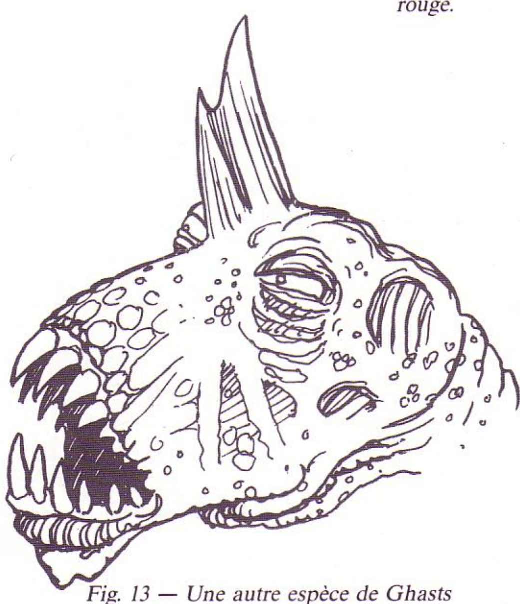
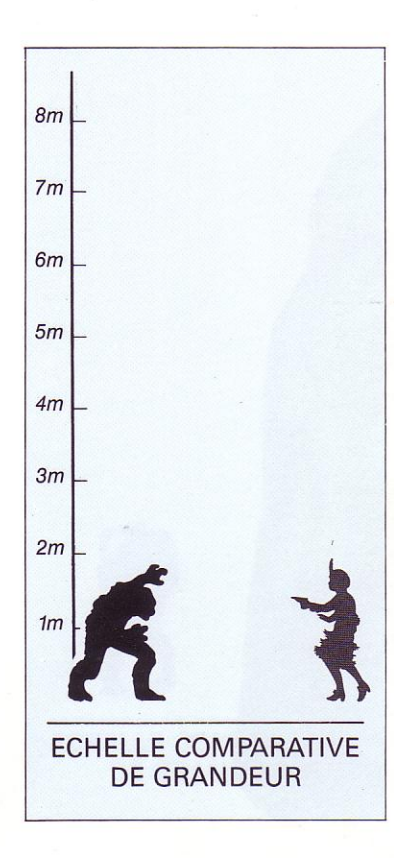


Fig. 13 — Une autre espèce de Ghasts

La plupart des Ghasts sont d'une couleur plus claire que celui représenté sur la page ci-contre.


LE GHAST



"C'était... un innommable blasphème aux yeux d'un rouge brillant et il tenait entre ses pattes décharnées les restes de ce qui avait jadis été un homme, rongeant la tête du cadavre comme un enfant grignoterait un sucre d'orge. Il était en quelque sorte accroupi et si on l'observait on sentait qu'il pouvait à tout moment abondonner sa proie pour partir en quête d'un mets plus savoureux".

— H.P. Lovecraft

La Goule

Pas vraiment humaine, bien qu'elle se rapproche souvent de l'apparence de notre espèce on peut considérer la Goule comme un bipède. Son aspect est pataud, vaguement canin (épiderme coriace, oreilles pointues, corps couvert de terre, pieds en forme de sabots, griffes écailleuses destinées à creuser le sol).

Habitat : La Goule vit essentiellement dans des terriers individuels ou des complexes souterrains plus vastes. En raison de ses préférences alimentaires, cette créature noctambule prospère dans le voisinage des cités humaines et en particulier à proximité des cimetières, des hôpitaux, des écoles et des centres commerciaux.

Répartition géographique : on rencontre cette espèce partout sur notre planète. A part celles des contrées du rêve, on ne connait aucune colonie extra-terrestre de Goules. Plusieurs observateurs sont d'avis qu'on ne peut rencontrer cette créature là où il n'y a pas d'êtres humains (Gillman, 1984).

Us et coutumes : La Goule se nourrit essentiellement de charognes. Mais elle est parfaitement capable d'avaler de la chair fraiche et pour changer de son ordinaire elle déguste souvent un dîner frais, déchirant alors en lambeaux sa malheureuse victime à l'aide de puissantes griffes et d'une dentition formidable.

Parfois, certaines Goules semblent descendre directement d'êtres humains ou comprendre parmi leurs ancêtres des membres de notre race. En fait, il est probable que notre espèce et ces créatures ne forment pas deux races vraiment distinctes. Des recherches récentes (Fallworth, 1927) ont montré que de puissants penchants humains peuvent être renforcés par le milieu environnant, bien que les mécanismes génétiques sous-jacents demeurent mystérieux. Il arrive que des colonies de Goules enlèvent des nouveau-nés humains et les élèvent comme les leurs. Parfois aussi, un humain adulte ayant des penchants gouliens s'associe à une colonie de ces monstres jusqu'à en faire totalement partie. Il se pourrait que les Goules possèdent une sorte de venin ou de fluide suggestif qui provoque ou favorise une transformation graduelle d'êtres humains en monstres (Dannseys, 1986).

Il est difficile d'étudier et même de rencontrer des Goules, ces créatures sont en effet très intelligentes et possèdent une connaissance extraordinairement complète des sociétés, des activités et de la psychologie des humains.

Caractéristiques distinctives

- Les Profonds se rencontrent généralement à proximité de l'eau et dégagent une désagréable odeur de poisson.
- Les Vagabonds Dimensionnels ne se déplacent que lentement, leur épiderme fripé et leurs traits faciaux indistinct permettent aisément de les différencier des Goules.
- Les Ghasts se déplacent en sautant sur leurs puissantes pattes postérieures et ne possèdent pas de museau.

Quelques indices de mutation

La transformation en Goule comprend une élongation de la mâchoire et un développement des muscles correspondants ainsi qu'une extension et un applatissement de la boîte cranienne. Certains traits proprement humains persistent cependant : entre autres une orbite oculaire complète et la présence de pommettes marquées.

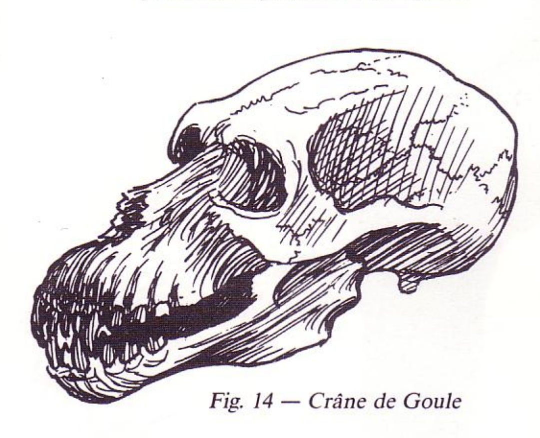
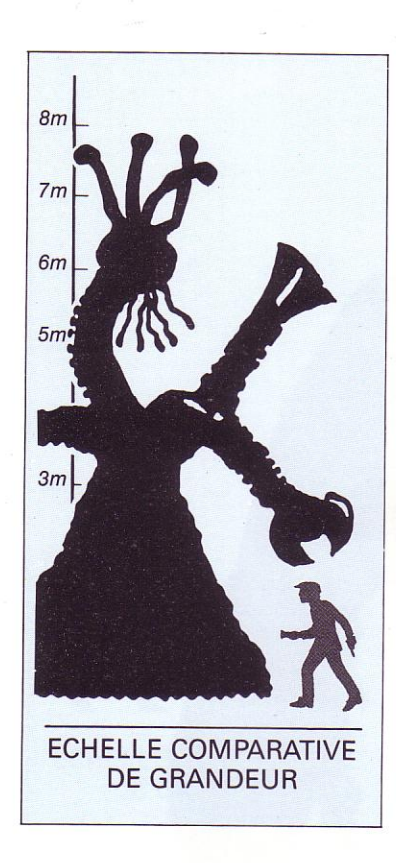


Fig. 14 — Crâne de Goule





"Le schéma était toujours le même — une personne hautement méditative, captivée par une étrange forme de vie secondaire et menant, pendant une période plus ou moins longue, une existence totalement anormale caractérisée tout d'abord par une certaine maladresse au niveau de l'expression et du corporel et, ensuite, par l'acquisition de connaissances scientifiques, historiques, artistiques et anthropologiques globales ; acquisition menée à bien avec un zèle fiévreux et une capacité d'assimilation tout à fait extraordinaire."

— H.P. Lovecraft

La Grande Race de Yith

Ces créatures possèdent un grand corps conique surmonté par quatre longs tentacules dont les extrémités sont autant d'organes utiles. Elles sont douées d'intelligence et d'une longévité exceptionnelle.

L'homme qui découvrit l'existence de la Grande Race (Peaslee, 1936) a longuement décrit les recherches approfondies et systématiques de ces créatures dans les domaines de l'histoire naturelle, de la psychologie et de la physique temporelle. Etant donné leur intellectualisme et leur modération, le lecteur pourrait croire que les membres de la Grande Race sont autant de moines contemplatifs, encore faudrait-il qu'il ou elle ignore les destructrices invasions et les guerres sans merci que ces créatures menèrent sur Terre.

L'appellation de Grande Race vient du fait que ces êtres sont parvenus à conquérir le temps : ils ont développé la faculté d'expédier des esprits à des milliers d'années de leur époque pour prendre possession des corps d'autres créatures. Cette espèce est originaire d'un monde lointain, elle n'émigra que lorsque cette planète fut détruite. Ses membres envahirent la Terre en s'appropriant les corps d'antiques entités coniques qui vivaient alors sur notre planète et dont nous ne savons pratiquement rien. L'invasion eut lieu il y a de cela plusieurs millions d'années.

Les membres de la Grande Race sont de grands scientifiques et érudits, il leur arrive parfois d'envahir l'esprit d'êtres humains sélectionnés afin de connaître notre culture contemporaine. Au sein même de l'humanité, ils ont organisé une petite congrégation de fanatiques destinée à couvrir et assister leurs érudits qui voyagent dans le temps. En échange de leur secours et de leur assistance, les membres de cette congrégation acquièrent la sagesse ou des connaissances technologiques. Les voyageurs temporels de la Grande Race sont également recherchés par une secte impitoyable qui entretient des liens avec Hastur et le Signe Jaune, et qui capture et torture les dits voyageurs pour leur soutirer des informations.

Habitat : Ces créatures vivent sous tous les climats (exceptés dans les cercles polaires), mais elles préfèrent les zones tropicales aux régions tempérées.

Répartition géographique : La Grande Race s'est éteinte il y a de nombreux millions d'années, balayée par une invasion de Polypes Volants (voir article correspondant) ; cependant, avant cette catastrophe, l'espèce avait envoyé dans un futur lointain les esprits de ses leaders et de scientifiques soigneusement sélectionnés afin qu'ils prennent possession des enveloppes corporelles des intelligences coléoptériennes qui, à l'échelle des temps géologiques, suivent de près l'humanité.

Us et coutumes : Les membres de la Grande Race absorbent exclusivement des liquides, qu'ils aspirent au moyen des quatre organes rouges en forme de trompettes situés sur leur tentacule postérieur. Ces créatures se reproduisent en eau peu profonde en libérant des spores que renferme la frange de leur énorme pied semblable à celui d'un escargot.

Caractéristiques distinctives :

• La forme conique des membres de la Grande Race empêche toute confusion.

L'enregistrement des informations

Ce spécimen grave des données sur une plaque de métal, méthode esthétiquement satisfaisante de conservation des informations sur des millions d'années. La Grande Race disposait également des techniques plus rapides et plus précises pour stocker et prélever des données, mais ces techniques ne permettaient pas des stockages sur des durées excédant 100 millions d'années et les informations ainsi conservées sont donc aujourd'hui perdues.

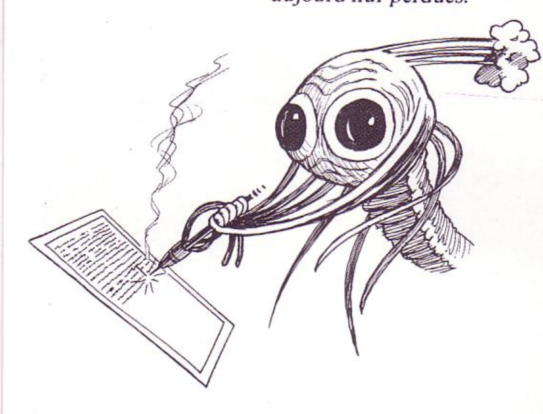
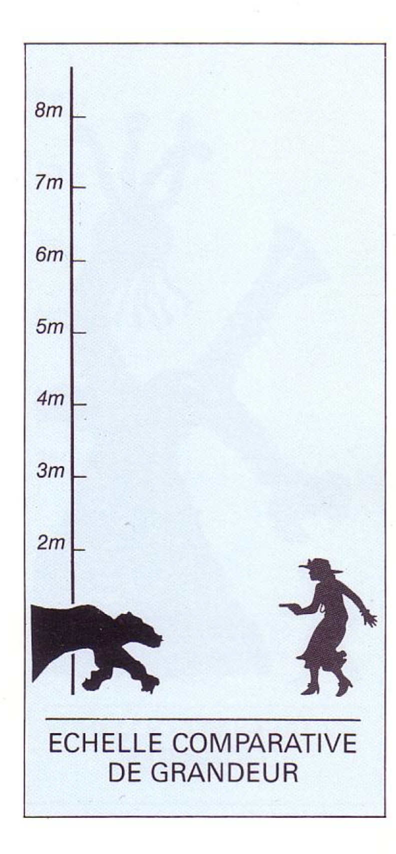


Fig. 15 — Maniement du stylo thermique





"On ne peut s'étonner de l'existence d'une littérature de la terreur cosmique. Elle a toujours existé et elle existera toujours. Et l'on ne peut donner meilleure preuve de sa vigoureuse vitalité que l'élan qui pousse irrésistiblement des auteurs aux penchants pourtant fort différents à s'essayer, dans des nouvelles isolées, au genre fantastique ; comme s'ils voulaient libérer leurs esprits de formes fantasmagoriques qui sinon les hanteraient indéfiniment"

— H.P. Lovecraft

Le Chien de Tindalos

C'est un horrible quadrupède qui a la faculté de se propulser à travers le temps et l'espace pour fondre sur les êtres dont il veut se nourrir. Dans les bâtiments terriens, il se manifeste généralement dans les angles des pièces, dont il traverse les parois. Le Chien de Tindalos possède une longue langue sinueuse fort caractéristique de laquelle dégoutte une substance putride bleutée.

A franchement parler, le Chien de Tindalos dépasse les limites de l'entendement et de l'évaluation de l'esprit humain. Bien qu'il y ressemble, ce n'est pas une créature organique mais une manifestation du principe d'existence perceptive que nous autres humaines qualifions d'"apparition". Ce principe perceptif constitue un axe organisateur hypergéométrique que partagent de nombreuses entités décrites dans ce livret. En tant que concept, la faculté d'"apparition" est difficilement résumable, car notre perception humaine tend à identifier ses différentes manifestations à des éléments de définition plutôt qu'à des facettes d'un même tout.

Mais, d'après Isinwyll (1987) ; nous ne perdons rien à nous contenter de considérer le Chien comme un des visages de l'horreur doublé d'une faim terrifiante ; en effet, qu'adviendrait-il de l'humanité si nous avions une compréhension plus précise, plus emphatique de ce monstre !

Habitat : Les secteurs angulaires du temps situés dans un passé extrêmement lointain. Certains indices peu concluants d'une existence pré-galactique ont été avancés par Hike en 1983.

Répartition géographique : Ces créatures se rencontrent le plus souvent dans un passé lointain ; mais elle peuvent surgir dans pratiquement tous les endroits et toutes les époques, si elles y sont poussées par la faim ou quelqu'autre motivation diabolique.

Us et coutumes : Certains facteurs psychiques ou traits propres aux humains et à d'autres formes de vies semble attirer le Chien, de toute évidence il en tire une substance nourricière. Si ce mystérieux facteur n'est pas nécessaire à la survie de l'espèce, celle-ci peut se montrer moins prédatrice.

Le Chien de Tindalos ne peut se manifester que dans des angles inférieurs ou égaux à 90°, que ceux-ci soient formés par deux cloisons d'une pièce, par une fissure à l'intérieur d'une formation géologique ou encore par les pages d'un livre entrouvert. L'apparition du monstre est annoncée par des nuages de vapeur s'élevant de l'angle choisi et qui donnent rapidement naissance à la forme de la créature elle-même.

On ne sait rien du cycle de vie du Chien, si tant est qu'il en ait un, et, malgré les nombreuses dizaines d'attaques enregistrées (Wasling, 1982) aucun indice matériel significatif n'a pu être dégagé.

Caractéristiques distinctives :

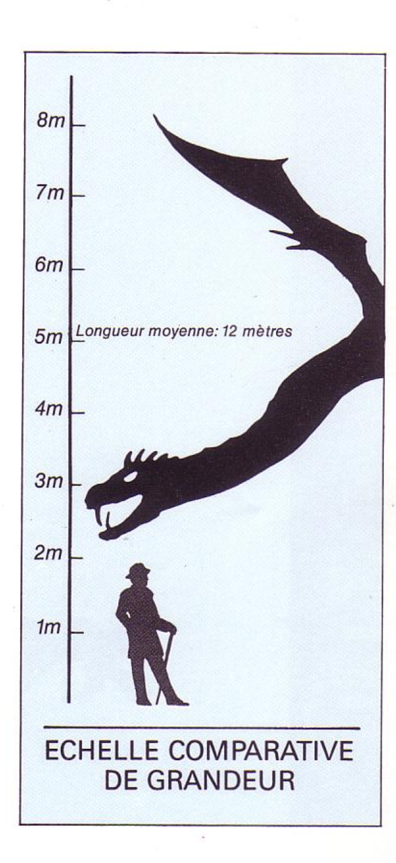
• Les Vagabonds Dimensionnels sont bipèdes et ne se manifestent pas obligatoirement dans des angles.

Fig. 16 — L'appendice labial du Chien de Tindalos

La technique d'alimentation du Chien

Pour se nourrir, le Chien de Tindalos utilise principalement son "glossus" ou appendice labial. Cet organe, long, cylindrique et creux, est renforcé par une substance proche de nos tissus osseux. La pointe effilée du glossus s'enfonce dans le corps de la victime et en extrait la substance vitale.


LE CHIEN DE TINDALOS



"Au-dessus d'eux, dépassant leur entendement et les écrasant de sa taille jusqu'à les rendre insignifiants, se tenait une des figures maîtresses de l'horreur qui rôde autour de nous et dans notre esprit même, ce ver qui bave et se contorsionne dans des abysses horriblement proches."

— H.P. Lovecraft

L'Horreur Chasseresse

Cette créature visqueuse, douée d'intelligence, peut voler grâce à ses ailes palmées, tout son corps longiligne se convulsant et ondulant alors au gré de vagues palpitantes. Certaines Horreurs Chasseresses ont deux ailes, d'autres seulement une qu'elles font tournoyer, en particulier pour se maintenir en l'air. Les battements d'ailes de ces créatures sont toujours lents et rythmés et l'on peut aisément les reconnaître à leur tête pendante et aux ondulations incessantes de leurs corps.

L'Horreur Chasseresse n'est pas constitué de matière au sens où nous l'entendons, elles hantent également un plan d'existence touchant au nôtre, tout comme le font les Fungi de Yuggoth. Ces créatures parviennent à voler et à maintenir leur colossal corps serpentin en altitude grâce à la pression qu'exercent leurs ailes sur une médiane constante de ce deuxième plan d'existence.

Les Horreurs Chasseresses sont également capables de s'exprimer dans des langues humaines, bien que leur voix soit caractéristiquement forte et rauque. Les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens — en particulier Nyarlathotep — lancent souvent des Horreurs Chasseresses à la poursuite de leurs victimes.

Habitat : Certains mondes extra-terrestres inhabités. On ne rencontre ces monstres sur Terre que lorsqu'ils y pourchassent une proie ou qu'ils y ont été invoqués par des individus usant de l'hypergéométrie ou d'autres techniques relevant de la métaphysique extrême.

Répartition géographique : Bien qu'elles ne soient originaires que de quelques mondes épars, les Horreurs Chasseresses se sont répandues dans plusieurs galaxies et l'on peut accidentellement les rencontrer pratiquement partout.

Us et coutumes : A l'état naturel, cette créature ne vit que sur des planètes sombres. Ne pouvant supporter les éclairages violents, ni même une exposition supérieure à quelques heures à la simple lumière du jour, elle ne se rend généralement sur Terre qu'après la tombée de la nuit. Comme la lumière solaire irradie constamment l'espace inter—planétaire, il existe des théories contradictoires quant à savoir si oui ou non ce monstre s'y déplace en volant. Un résumé des différentes hypothèses a été publié à ce sujet (Gillman, 1986).

Les Horreurs Chasseresses sont des entités douées d'une grande intelligence qui semblent fonctionner sans organisation sociale ni organisation matérielle. Selon Dannsey (1987), ces créatures ont une connaissance si profonde des sciences occultes que tout échange d'informations ou de technologie leur est inutile. Mais sur ce point la contreverse est vive : Varson (1988) maintient quant à lui qu'il existe des preuves de l'existence d'un réseau téléstitiel élaboré ; cela dit, toutes les tentatives visant à produire ces preuves sont restées vaines, car il est fort difficile de trouver des Chasseresses vivantes. Les praticiens de la métaphysique extrême doivent d'ailleurs constamment faire face à cet éternel problème.

Caractéristiques distinctives :

• Les Shantaks ont un corps plus court et plus massif, ils sont de plus pourvus de pattes postérieurs.

La tête de l'Horreur Chasseresse

La plupart des orifices, des protubérances et des vortex représentés sur cette illustration correspondent à des organes sensoriels. Ainsi, les barbillons situés de part et d'autre de la gueule sont des détecteurs de courants d'air qui permettent au prédateur de repérer une victime grâce aux infimes variations de pression que causent sa respiration. D'autres organes sensoriels permettent à la Chasseresse de percevoir la chaleur, la lumière, les couleurs, la conductivité électrique, les odeurs et les masses.

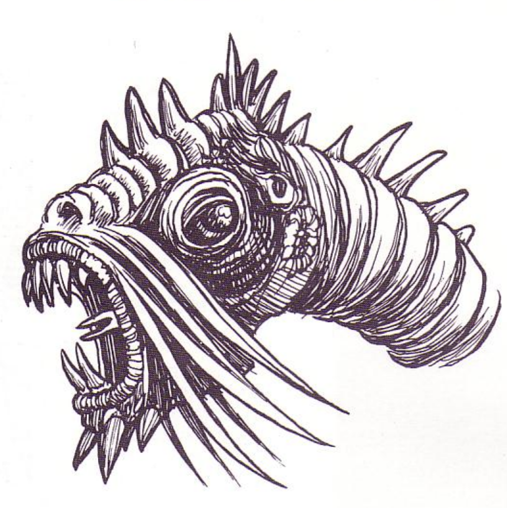
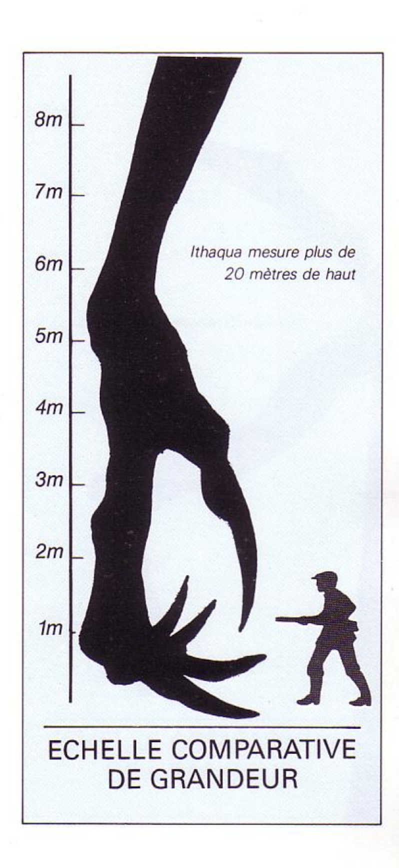


Fig. 17 — La tête en plan rapproché





"... D'inconcevables abbérations se transformaient insidieusement en horribles demi-certitudes par le pouvoir de mots dont nous doutions à peine de l'innocence jusqu'à ce que la tension relâchée de la voix sourde du conteur nous impose la terreur..."

— H.P. Lovecraft

Ithaqua le Wendigo

On ne peut confondre avec rien d'autre le hurlement du Wendigo, et ceux qui l'entendent ne peuvent l'oublier. Cette énorme créature vaguement humanoïde semble marcher sur les vents. On la rencontre dans l'extrême Nord, généralement accompagnée par des blizzards ou des brouillards givrants.

Si le Wendigo est parfois solitaire, on le voit le plus souvent en compagnie d'une horde de créatures subalternes, entre autres d'infortunés êtres humains dont il se débarrasse au bout d'un certain temps et qu'on retrouve congelés et à demi enterrés dans la toundra.

Ithaqua a la faculté de transformer les membres des espèces "inférieures" en répliques miniaturisées de sa propre personne afin qu'ils le servent en tant que compagnons ou qu'éclaireurs, ou de quelqu'autre façon mystérieuse. Chez les humains, cette métamorphose se traduit par une complète disparition des pieds, une parfaite immunité aux températures négatives et un insupportable penchant au cannibalisme qui débouche sur la folie.

L'appellation de Wendigo ou Windigo est d'origine Algonquienne, ce terme qualifiant initialement un humain ayant été métamorphosé par Ithaqua.

Habitat : L'espace extra-atmosphérique, les plateaux glaciaires gelés, la toundra et les milieux alpins. Les températures terrestres, même aux environs des pôles, sont supérieures à celles que préfère cette créature ; c'est pourquoi elle ne réside pas en permanence sur notre planète.

Répartition géographique : L'Antarctique semble constituer un habitat acceptable pour le Wendigo mais pour des raisons obscures, sa présence n'a jamais été signalée dans l'hémisphère Sud. Ithaqua sillonne tout le système solaire, visitant au moins les planètes les plus froides. Il passe la plupart de son temps dans le nuage d'Oort de notre système, là où prennent naissance les comètes et on sait que cette créature fréquente au moins un autre système solaire.

Us et coutumes : Le Wendigo passe la plupart de son temps à parcourir son empire. Si l'on considère la température relativement élevée de notre planète, il y passe plus souvent qu'il ne devrait normalement, peut-être à cause des proies savoureuses qu'il peut y trouver.

Caractéristiques distinctives :

• On rencontre rarement la Larve de Cthulhu sous des climats polaires, de plus cette créature ne peut voler que grâce à ses ailes.

• Les spécimens de Profonds de taille exceptionnelle ne volent jamais, de plus on les rencontre rarement près de la mer.

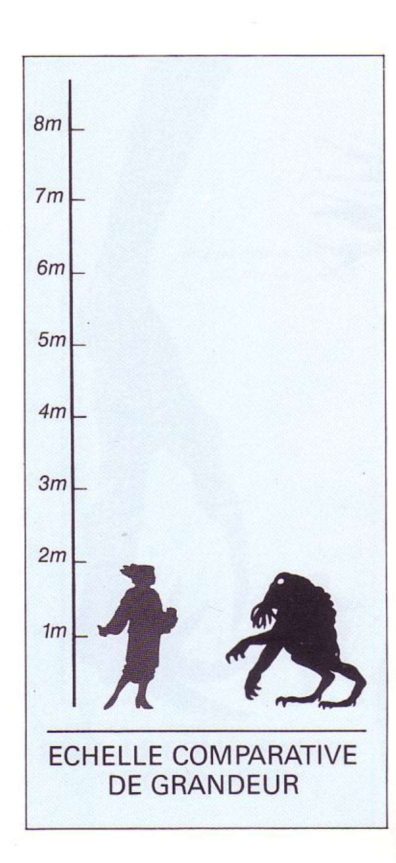
Spécimen de Wendigo

Ce croquis a été exécuté par un trappeur du Nord du Québec qui avait réussi à échapper à un Wendigo. Les indices de l'origine humaine de cette créature sont évidents mais la métamorphose globale est profonde.



Fig. 18 — Croquis exécuté par un rescapé





"La lune formait un croissant brillant de plus en plus grand... La galère avait pour destination ce versant secret et mystérieux qui toujours se dérobe... (Carter) n'aimait ni la taille ni la forme des vestiges qui tombaient en ruine ici et là. Ces temples morts dans les montagnes étaient élevés dans de tels endroits qu'ils ne pouvaient glorifier des dieux salutaires et convenables, et les symétries des colonnes à demi effondrées semblaient renfermer quelqu'obscure signification propre qu'on n'avait pas envie de découvrir."

— H.P. Lovecraft

La Bête Lunaire

Il s'agit en général d'une créature huileuse et colossale, d'un blanc grisâtre, capable de dilater ou de contracter son corps à volonté. Sa forme générale se rapproche de celle du crapaud. A part un enchevêtrement de courts tentacules, d'ordinaire roses, situé à l'extrémité de sa gueule, la Bête Lunaire est dépourvue d'organes sensoriels visibles ; mais sa nature impitoyable et sa grande intelligence compensent largement ce handicap.

Dans les Contrées du Rêve, la société des Bêtes Lunaires cherche activement des esclaves dotés d'organes sensoriels, qu'elle utilise tant comme main-d'œuvre que comme nourriture. Ces esclaves arrivent en masse de tous les coins de l'univers connu, mais la plupart des Bêtes acheteuses ont une prédilection pour les esclaves de choix que sont les humains, en raison de la proximité de leur planète d'origine avec la Lune.

Habitat : La Bête Lunaire peut tolérer une grande variété de climats et de milieux différents ; elle a de plus la possibilité de puiser dans ses vastes connaissances technologiques pour agrandir encore son domaine. On peut rencontrer des colonies de Bêtes Lunaires pratiquement partout.

Répartition géographique : cette créature semble inconnue sur Terre, mais elle infeste la Lune et cette dimension existentielle cérébrale communément connue sous le nom de Contrées du Rêve.

Il se pourrait qu'elle n'habite que cet univers ; ou que, dans cette dimension existentielle, des vestiges psychiques du passage de l'espèce demeurent sur la Lune ; ou encore que les colonies de ces créatures se soient développées plus rapidement dans les Contrées du Rêve que dans notre sphère existentielle (Fallworth, 1922 ; Kylton, 1979). L'analyse de photographies prises par Apollo II ne dément pas l'hypothèse tentante selon laquelle il se trouverait bel et bien une colonie de ces monstres sur la face cachée de la Lune à l'abri des moyens de détection humains ordinaires (Dannsey, 1971).

Us et coutumes : La Bête Lunaire semble se nourrir exclusivement de créatures encore vivantes et puiser dans leurs corps et leur âme son étrange et sinistre pâture.

Notons encore que cette espèce organise massivement des séances de torture "récréatives" et tire un vil plaisir à mettre au supplice d'autres créatures. L'importance que prend cette activité dans l'existence de ces monstres tendrait à prouver qu'ils en retirent un bénéfice direct, mental ou physique.

Caractéristiques distinctives :

• Contrairement aux Bêtes Lunaires, les Larves Amorphes sont noires.

• Les Serviteurs des Autres Dieux sont encore plus informes ques les Bêtes Lunaires ; de plus, ils ne possèdent d'ordinaire que des tentacules en guise de membres.

Un Homme de Leng

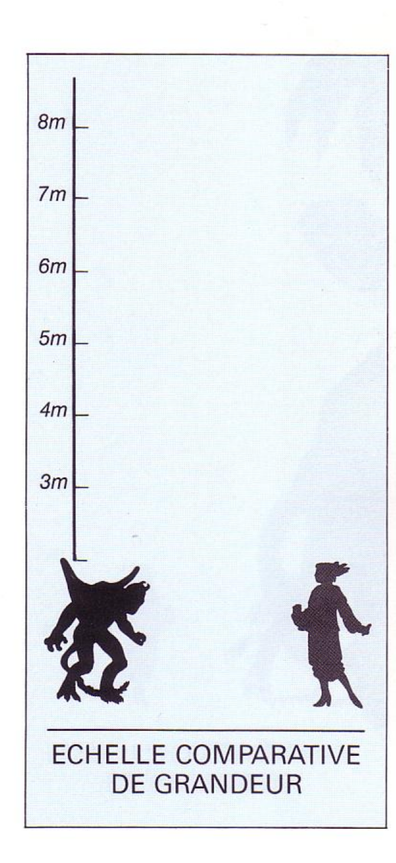
Ces humanoïdes ont été les serviteurs et les esclaves des Bêtes Lunaires pendant plusieurs siècles et leur sont maintenant indélébilement associés. Les Hommes de Leng sont confinés aux contrées terrestres du rêve.



Fig. 19 — Apparence générale d'un Homme de Leng

La Bête Lunaire représentée sur la page ci-contre est un spécimen de taille exceptionnelle.





"Elles ne riaient ni ne parlaient jamais, et ne souriaient non plus car elles n'avaient aucun visage avec lequel sourire, seulement un grand vide suggestif là où il aurait du se trouver. Elles ne pouvaient que griffer, agripper et voler, car tel est le destin des Maigres Bêtes de la Nuit"...

— H.P. Lovecraft

La Maigre Bête de la Nuit

Il s'agit d'une créature humanoïde, dépourvue de visage, et possédant des ailes semblables à celles des chauve-souris, des cornes, une queue dotée de barbillons et un épiderme graisseux, ressemblant à celui de la baleine. Ce monstre est un être social dont on rencontre presque toujours de vastes colonies. Etant dépourvu d'intelligence, c'est généralement la mascote ou le serviteur de quelque puissante divinité extra-terrestre. Les Maigres Bêtes ne peuvent émettre aucun son et volent en silence. Bien que la lumière ne semble pas leur causer grand mal, ces créatures nocturnes ne s'aventurent que rarement au grand jour.

Habitat : Ce monstre préfère nicher dans les grottes de montagne mais il patrouille dans pratiquement tous les types de milieux.

Répartition géographique : Cette créature hante particulièrement une sphère existentielle connue sous le nom de Contrées du Rêve. Elle niche à proximité des objets ou des lieux que son maître désire protéger. D'ordinaire, l'intention de ce maître est d'assurer l'inviolabilité d'un site ou de se procurer une constante réserve de victimes.

Us et coutumes : Lorsqu'il défend un lieu donné, ce monstre surgit de l'obscurité, se saisit de l'intru et s'efforce de le rejeter à l'extérieur. Si sa victime se débat, il essaie d'en venir à bout en combattant au corps à corps. Si la proie est par trop récalcitrante, il la laisse tout simplement tomber, généralement de très haut. Ceux qui restent jusqu'au bout dans ses serres seront tout bonnement abandonnés dans des endroits fort dangereux ; réseaux de galeries souterraines, meurtrières jungles extra-terrestres, déserts infestés de prédateurs, etc...

Une Maigre Bête de la Nuit et sa proie

Le monstre utilise ses quatre membres pour agripper sa victime, parfois il se sert aussi de sa queue pour la neutraliser.



Fig. 20 — Maigre Bête de la Nuit agrippée à sa proie

La Maigre Bête de la Nuit ne prend d'autre nourriture que celle que lui fournit ses maîtres. On sait qu'une de ces entités "allaitait" les siennes grâce à de lourdes mamelles noires et pendantes, mais il existe certainement d'autres méthodes.

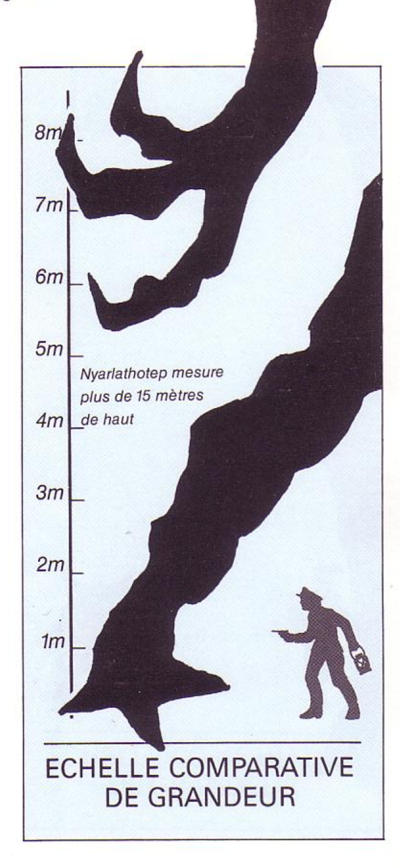
Cependant la façon dont les Maigres Bêtes de la Nuit absorbent leurs nourritures solides et liquides demeure mystérieuse : de tout évidence, elles ne possèdent rien qui ressemble à une bouche, un estomac ou un anus. Ajoutons qu'elles sont dépourvues de tout organe sensitif visible et que, pourtant, elles sont capables de se diriger et d'effectuer des manipulations délicates. De même, on ne sait rien du cycle de reproduction ni de la durée de vie de ces monstres.

Il est évident qu'il faudrait accomplir un gros effort de recherche en ce qui concerne la nature et les facultés de cette espèce. Nous pressons toutes les personnes intéressées de prendre contact avec le Professeur Gillman, du Centre d'Etude des Maigres Bêtes de la Nuit à Miskatonic University.

Caractéristiques distinctives :

- Les Byakhees peuvent être extrêmement bruyants ; de plus, ils possèdent des traits faciaux définis ainsi que des mâchoires.
- Les Fungi de Yuggoth sont de couleur rôsatre et pourvus de têtes phosphorescentes.


LA MAIGRE BETE DE LA NUIT



"... Nyarlathotep n'avait révélé la trace de la sécurité et de la merveilleuse cité du soleil couchant que par raillerie ; ce n'était que par moquerie qu'il avait envoyé son sombre messager dévoiler le secret... Car Nyarlathotep n'a rien à offrir aux téméraires sinon la folie et la furieuse vengeance du vide..."

— H.P. Lovecraft

Nyarlathotep

Nyarlathotep ou le Chaos Rampant est l'âme et l'esprit des Dieux Extérieurs. il prête sa personnalité à leur immense pouvoir. Il peut avoir des échanges intelligents avec des créatures inférieures, alors que les autres Dieux Extérieurs ne sont capables que de destructions. Il a le pouvoir de récompenser ou de punir, c'est pourquoi de nombreuses espèces intelligentes servent et adorent les Dieux Extérieurs afin de gagner ses faveurs.

Selon ses diverses intentions, Nyarlathotep revêt différentes formes. Ainsi, il prend une apparence humanoïde lorsqu'il a affaire aux humains. Au regard de ces derniers la plupart des désirs et des stratagèmes de cette entité sont purement diaboliques ; inversement, il semblerait que l'humanité, du moins dans son présent état, ne convienne pas à Nyarlathotep.

Habitat : Au-delà de l'espace et du temps, souvent en compagnie d'Azathoth.

Répartition géographique : cette créature a visité tous les lieux et toutes les époques.

Us et coutumes : Nyarlathotep fait appliquer la volonté des Dieux Extérieurs par des moyens extrêmement variés, principalement en s'assurant le concours de forces locales. Lorsque la puissance à l'état pur lui est nécessaire, Nyarlathotep exploite les pouvoirs étendus de ses maîtres.

Caractéristiques distinctives :

Voici quelques-une des apparences que Nyarlathotep peut adopter sur Terre :

• *Le Pharaon des Ténèbres*, petit bonhomme basané et malingre qui s'habille parfois de vêtements modernes.

• *L'Homme Noir*, grand homme imberbe et mince, à la peau noire comme l'ébène, au faciès caucasien, ayant des sabots en guise de pieds et portant pour tout vêtement une longue tunique de lourd tissus noir.

• *Celui qui mugit dans la Nuit*, monstre à trois pattes (voir illustration ci-contre) qu'on voit souvent en train de hurler à la Lune pour quelque raison obscure.

• *Celui qui hante les Ténèbres*, gigantesque créature aux ailes noires, possédant pour tout trait facial un œil incandescent à trois lobes. Un éclairage violent suffit à faire disparaître cette apparition dangereuse et agressive dont les ailes sont frangées de vrilles imbibées d'acide.

• *La Grosse Dame*, créature de plus de deux mètres de haut, pesant presque 400 kg et ressemblant vaguement à une femme obèse dont le nez et les bras auraient été remplacés par des tentacules. Cette "grosse dame" possède six bouches parfaitement ourlées mais terriblement enlaidies par des amas de crocs protubérants ; elle porte une tunique noire et jaune taillée dans un tissu rappelant les soies les plus fines ; six faucilles et la mythique Dent Noire pendent à sa ceinture.

Une autre apparence de Nyarlathotep

Nyarlathotep adopte rarement cette apparence qu'il obtient en s'appropriant le corps de ceux qui osent entrer en contact avec lui. Lorsque l'échange a eu lieu, le monstre se retire et sa victime retrouve le contrôle de son corps qui conserve cependant à jamais son nouvel et monstrueux aspect.

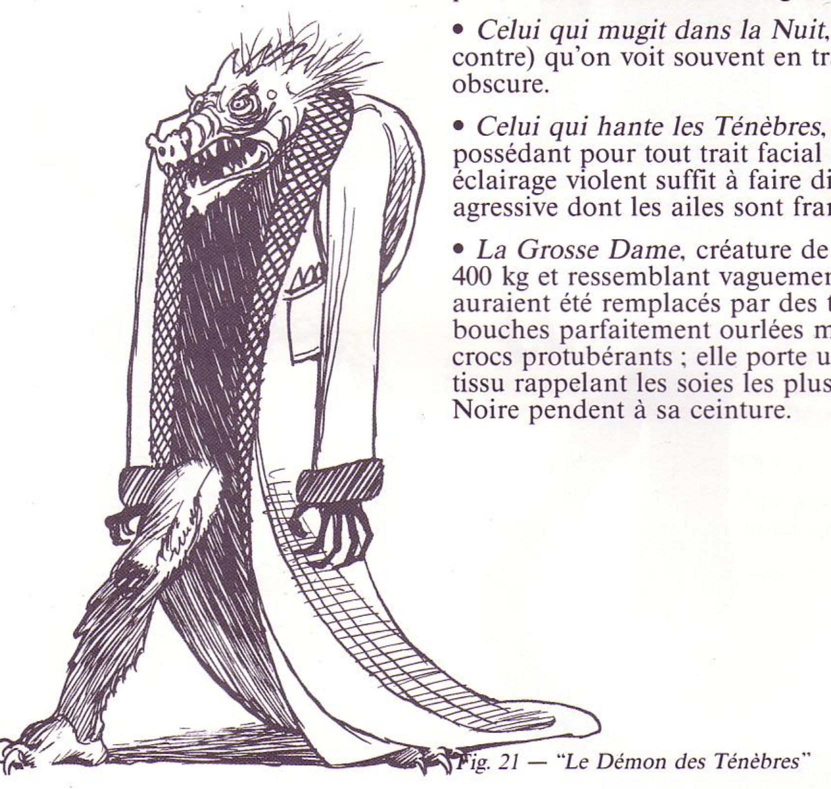
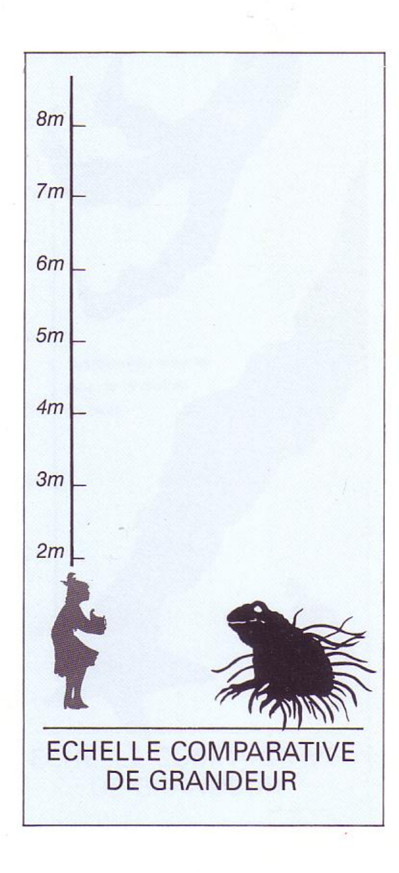


Fig. 21 — "Le Démon des Ténèbres"





"... Quelque chose d'amorphe se tenait tapi loin de la lumière, soufflant bruyamment dans une flûte... au milieu des turbulences malsaines de l'atmosphère obscure et fétide... pas la moindre chaleur, seulement la moiteur glaciale de la mort et de la corruption".

— H.P. Lovecraft

Le Serviteur des Autres Dieux

Tentaculaire amas de chair, la forme générale du Serviteur rappelle celle du crapaud ou de la pieuvre. Cette créature porte presque toujours un instrument de musique que nous appellerons "flûte", à défaut de mieux, et dont elle joue très souvent.

Habitat : Au-delà de l'espace et du temps. On rencontre communément les Serviteurs autour du trône d'Azathoth ou dans des lieux hantés par des entités transcosmiques extrêmement puissantes.

Répartition géographique : Cette créature va partout où ses maîtres l'envoient. C'est une entité extrêmement résistante qui semble insensible aux vicissitudes du climat, de la température, de l'atmosphère et des autres paramètres de l'environnement.

Us et coutumes : Les Serviteurs accompagnent généralement des créatures bien plus grandes qu'eux mais il arrive qu'ils agissent seuls, en prenant part à des cérémonies d'adoration de ces entités qui semblent être leurs maîtres.

Bien qu'on les appelle des Serviteurs, on ignore quelles relations au juste ils entretiennent avec le ou les entité(s) qu'ils semblent accompagner. Peut-être cette espèce est-elle de nature parasitaire ou symbiotique plutôt que soumise (Dannsey, 1978). Si cela était vrai, sa grande intelligence et ses dons occultes la conduiraient sans doute à stimuler le développement et les cultes des créatures qui lui servent d'hôtes.

Les Serviteurs sont experts en matière de sciences occultes et ceci, ajouté à leur robustesse physique, les rend pratiquement invulnérables. Toute personne qui chercherait à en prélever des spécimens aurait intérêt à se préparer à toute éventualité, à rassembler un équipement adéquat et à se ménager plusieurs issues de secours.

Caractéristiques distinctives :

- Les Chthoniens sont bien plus grands et leur présence est associée à des mélopées plutôt qu'à des sons flûtés.
- Cthulhu et ses descendants sont eux aussi bien plus grands, et toujours de couleur verdâtre.
- Les Polypes Volants sont capables de voler ; de plus, ils se rendent souvent plus ou moins invisibles.
- Les Larves Amorphes sont de couleur noire.
- Les Bêtes Lunaires sont dépourvues de tentacules, exception faite de leurs organes sensoriels rosâtres, toujours situés à l'extrémité du museau.
- Les Shoggoths sont en constante ébulition, faisant toujours apparaître et disparaître leurs yeux et leurs autres organes.

Le mode de déplacement des Serviteurs des Autres Dieux

Ces créatures se déplacent d'ordinaire en roulant sur elles-mêmes. Les croquis ci-dessous montrent comment elles s'agrippent à la surface du sol grâce à leurs tentacules sur lesquels elles exercent ensuite une traction pour se retrouver dans une position ovoïde qui leur permet de se mettre à rouler lentement sur elles-mêmes.



Fig. 22 — La progression au sol du Serviteur





"Il ne s'agissait d'aucune sorte d'oiseau ou de chauve-souris connue ailleurs sur Terre ou dans le Monde des Rêves, car ces créatures étaient plus grosses que des éléphants... Carter savait que ce devaient être les Shantaks dont font état de sombres rumeurs... et dont les ailes sont encore prises dans la gangue de givre et de salpêtre des gouffres insondés".

— H.P. Lovecraft

Le Shantak

Le Shantak est une énorme créature couverte d'écailles et constituée d'une matière connue sur Terre, il présente d'ailleurs d'étonnants points communs avec les vertébrés de notre planète. De poids et de taille éléphantesques, il possède deux pattes, deux ailes et un tégument écailleux. Sa queue et son cou sont extrêmement longs. Les civilisations anciennes appelaient le Shantak "créature à tête de cheval". De fait, son crâne présente une certaine ressemblance avec celui des équidés, mais la similitude s'arrête là.

Une sorte de surcompresseur organique occupe la majeure partie du thorax du Shantak, "surcompresseur" qui, en vol, alimente les muscles des ailes. C'est seulement ainsi que le monstre parvient à produire l'énergie dont il a besoin pour maintenir en l'air son corps énorme.

La description ci-dessus ne s'applique qu'au Shantak Commun. Le Petit Shantak, son cousin peu connu, est beaucoup plus petit et d'apparence fort différente : épiderme couvert de fourrure, prodigieuses serres sur les ailes antérieures.

Tous les Shantaks sont frappés de terreur lorsqu'apparaît une Bête de la Nuit. On pense que ces deux espèces ont la même origine géographique ou qu'elles ont vécu à une certaine époque dans les mêmes zones de l'univers, ce qui expliquerait que les Shantaks aient développé cette peur instinctive dont on n'est parvenu à trouver aucune raison objective, car ils sont en effet d'une taille et d'une force bien supérieures à celles des maigres Bêtes de la Nuit.

Habitat : Cette créature hante les montagnes et les plateaux désertiques. Elle est capable de franchir les limites de l'atmosphère, mais elle ne s'y attarde généralement pas.

Répartition géographique : Tout comme la Bête de la Nuit et la Bête Lunaire, ce monstre hante souvent les Contrées du Rêve ; on le rencontre aussi dans certaines zones désolées de notre sphère existentielle.

Us et coutumes : Le Shantak se reproduit en pondant des œufs. Qu'ils s'accouplent ou non, les individus des deux sexes sont fertiles. Selon certaines légendes, les œufs pondus par le mâle possèdent des propriétés extrêmement intéressantes, mais on n'en a encore jamais trouvé sur Terre. L'Institut de Métaphysique Médiévale de l'Université de Miskatonic offre une généreuse récompense à qui lui fournirait un tel œuf.

Le Shantak se nourrit essentiellement d'organismes autotrophes, comme les plantes. Ils sont également capables de survivre un certain temps en ingurgitant des animaux, mais cela ne correspond pas à leur alimentation habituelle.

Caractéristiques distinctives :

- Les Byakhees sont bien plus petits et possèdent quatre pattes et non deux.
- Les Chasseresses sont totalement dépourvues de pattes et présentent une apparence ophidienne.

Les petits du Shantak

L'illustration ci-dessous vous montre un œuf dont la coquille devient transparente, signe que l'éclosion approche. Les parents s'occuperont peu du nouveau-né, qui devra en quelques semaines apprendre à se débrouiller tout seul.

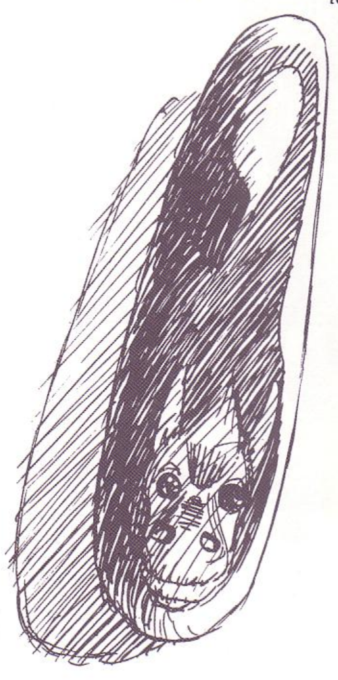
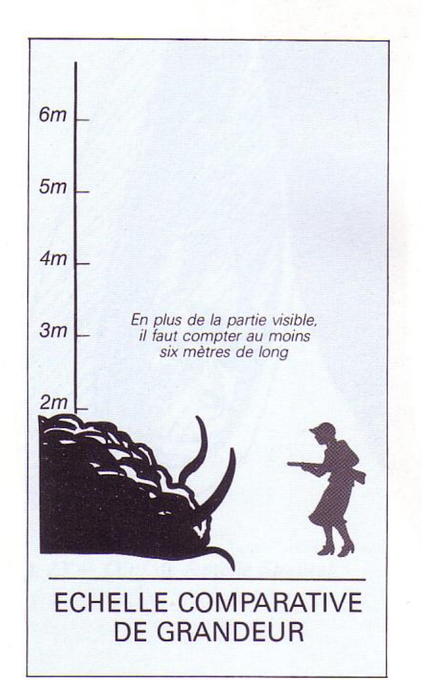


Fig. 23 — Œuf de femelle Shantak



"... Des masses protoplasmiques multicellulaires capables sous influence hypnotique de modeler leurs tissus pour former toutes sortes d'organes provisoires... Donc des esclaves idéaux destinés à accomplir de lourdes tâches... Ces masses visqueuses étaient sans nul doute les "Shoggoths" auxquels avait fait allusion Abdul Al-Hazred dans son terrifiant Nécronomicon..."

— H.P. Lovecraft



ECHELLE COMPARATIVE DE GRANDEUR

Le Shoggoth

Le Shoggoth est une énorme masse multicellulaire rampante, généralement de couleur noire. Selon les besoins du moment, il peut à volonté développer ou faire disparaître des yeux, un appareil vocal ou d'autres organes provisoires à partir du bloc de matière qui le constitue. Il s'exprime communément au moyen de sifflements ou de sons flûtés, imitant ainsi le mode de communication de ses maîtres, les Anciens.

On peut s'en rendre maître en le plongeant dans un état de transe voisin de l'hypnose qui le laisse totalement soumis au caprice de celui qui l'a ainsi envoûté. Il se peut que le Shoggoth n'apprécie guère cette expérience, comme en témoigne la Grande Révolte contre les Anciens.

Lorsqu'il utilise son mode d'attaque classique, le Shoggoth engloutit son adversaire et le vide de sa substance. Cette créature doit sa réputation aussi effrayante que méritée à sa répugnante puissance et à sa quasi-immunité face à la plupart des attaques physiques.

Habitat : Bien qu'il soit apte à vivre sur la terre ferme, ce monstre hante principalement les zones sous-marines de notre planète.

Répartition géographique : Cette créature n'est fort heureusement pas très répandue. Même Abdul Al-Hazred (de son vrai nom Abd Al-Azrad) admet dans son Nécronomicon qu'aucun spécimen n'en a été découvert sur terre. Il semble malheureusement qu'il se soit trompé. Ces commodes esclaves se rencontrent dans toutes les planètes sous domination des Anciens ou qui l'ont été à un moment ou à un autre. Il se pourrait que d'autres espèces douées d'intelligence convoitent les Shoggoths.

Us et coutumes : Le Shoggoth se reproduit par "bourgeonnement" et se nourrit de toutes les substances organiques qu'il parvient à englober ou à avaler. Il peut vivre pratiquement partout mais, sur Terre, se cantonne surtout aux profondeurs marines où les Profonds en ont dressé pour les servir dans quelque mystérieux complot contre l'humanité.

Cette créature est extrêmement résistante : elle ne craint pas le froid, n'a pas spécialement peur du feu — elle n'est d'ailleurs pas inflammable, contrairement aux monstres fantaisistes des films hollywoodiens. Le meilleur réflexe face à un Shoggoth agressif est un sauve-qui-peut précipité.

Caractéristiques distinctives :

- Azathoth ne génère pas d'yeux ni d'autres organes à partir de sa masse propre.
- Les Polypes Volants... volent, et deviennent souvent invisibles.
- Les Larves Amorphes sont entièrement noires et ne génèrent que des organes de type vertébré tels que têtes et pattes.

Techniques de flottaison

Le Shoggoth adopte instinctivement une forme sphéroïde d'environ 4,5 mètres de diamètre

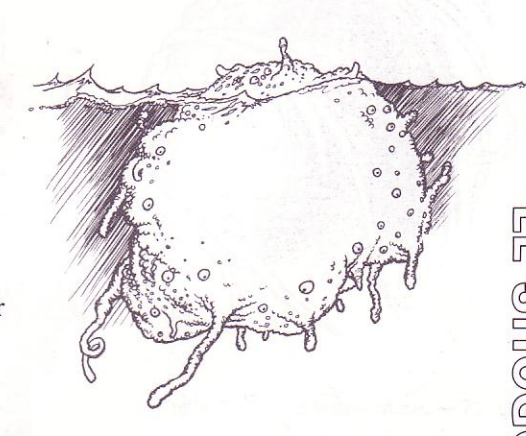


Fig. 24 — Le Shoggoth en milieu aquatique



"Où qu'on se tourne, le mal... apparaît comme un adversaire insidieux et conquérant... (et le monde visible n'est que) le théâtre de douleurs et de tragédies sans fin, survolé et traversé par de mystérieuses influences n'existant qu'à demi, qui luttent pour la suprématie et modèlent les destinées des infortunés humains, troupeau vain et plein d'illusion."

— H.P. Lovecraft

Shub-Niggurath

Comme Nyarlathotep, Yog-Sothoth et Azathoth, il fait partie des Dieux Extérieurs. Souvent appelé "La Noire Chèvre des Bois aux Mille Chevreaux", il figure parfois à la rubrique "femelle" dans certaines classifications. Cela dit la notion de sexe n'a probablement aucun sens pour ce genre d'entités.

Cette énorme masse suppurante et brumeuse forme parfois à partir des vapeurs qui la constituent des tentacules visqueux, des gueules dégoulinantes de bave ou des pattes torses terminées par des sabots.

On connaît les descendants classiques de Shub-Niggurath, les infâmes Sombres Rejetons déjà décrit dans ce guide. L'entité mère leur donne naissance de façon spontanée, peut-être par sa seule volonté.

Mais on sait que Shub-Niggurath a aussi enfanté d'autres créatures, d'ordinaire à la suite d'un "accouplement" avec un être inférieur ou un autre Dieu Extérieur. Il existe en Angleterre une entité issue d'un tel "mariage", dont on dit qu'elle donne l'immortalité à ses adorateurs d'un petit village du nom de Goatswood (littéralement : le Bois de la Chèvre).

Habitat : Shub-Niggurath apparaît quand et où il le souhaite, ou bien dans certains lieux où il a été invoqué grâce à l'hyper-géométrie de pointe.

Répartition géographique : Comme la plupart des Dieux Extérieurs il peut traverser l'espace et le temps et apparaître ainsi simultanément dans de multiples endroits. Il se tient sans doute souvent au centre de l'univers, et ce pourrait être l'une des gigantesques horreurs qui dansent et se contorsionnent lentement devant Azathoth.

Us et coutumes : On considère souvent le Shub-Niggurath comme une créature femelle, car il incarne une fécondité cancéreuse qui sème sa progéniture grotesque avec une facilité et une extravagance alarmantes. Du moins sur notre planète, cette entité ne semble pas avoir de grandes motivations, à part se nourrir et se reproduire.

En tant que procréateur du panthéon des Dieux Extérieurs, Shub-Niggurath pourrait bien être plus important que nous ne le pensons. Un chercheur au moins (Choirs, 1986) a établi un lien entre cette entité et plusieurs espèces d'êtres amorphes de première importance dans notre propre galaxie.

Caractéristiques distinctives :

- Azathoth ne possède pas de bouche visible.
- Les Sombres Rejetons sont beaucoup plus petits et ont une forme définie.
- Yog-Sothoth se manifeste sous la forme de plusieurs bulles distinctes plutôt que comme une masse informe.

Le "bourgeonnement" de Shub-Niggurath

Observez cet espèce de "bourgeon" renflé qui apparaît sur un des flancs de l'entité. Arrivé à maturité il finira par se détacher complètement de son géniteur ; quant à sa forme définitive et sa finalité, on en est réduit aux conjectures.

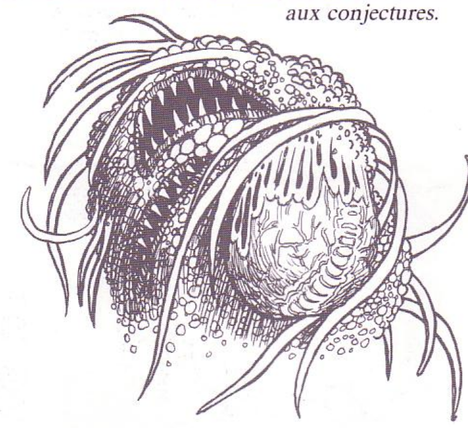
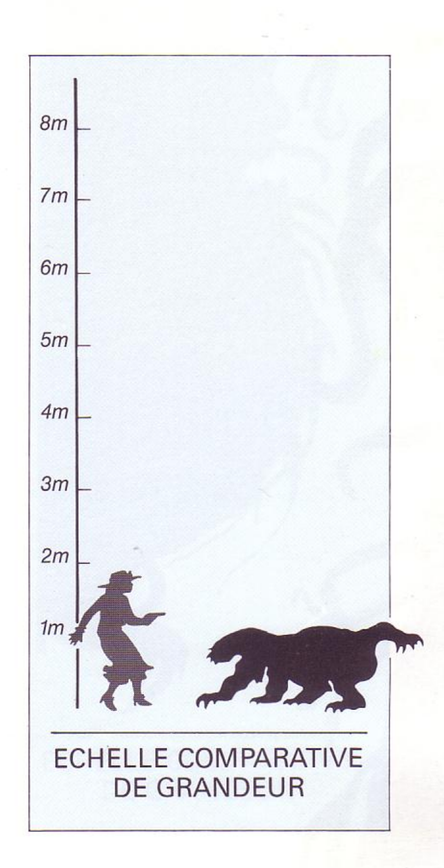


Fig. 25 — Stade initial de l'"embryon"





"Il n'existe qu'une façon de savoir si la nature d'un texte est authentiquement étrange — évoque-t-il chez le lecteur un profond sentiment de menace et de contact avec des sphères et des puissances inconnues ? Crée-t-il chez lui une attitude subtile d'écoute tendue, comme s'il s'agissait de guetter le battement de noires ailes ou le grattement de formes et d'entités étrangères aux ultimes portes de l'univers connu".

— H.P. Lovecraft

Le Vampire Stellaire

Cette créature normalement invisible émet souvent des rires déconcertants ou de petits ricanements grotesques. Elle devient visible lorsqu'elle vient de se nourrir, prenant alors la couleur du liquide que viennent d'absorber ses tissus. Afin de le rendre visible pendant une période assez longue, on peut asperger ou saupoudrer ce prédateur de substances opaques (Blake, 1935).

Le Vampire Stellaire n'absorbe que des nourritures liquides. Pour en atteindre les sucs nutritifs internes, il déchire l'épiderme de ses victimes à l'aide de ses griffes et de ses curieux stomates.

Ce vampire vole, bien qu'il ne soit doté d'aucun mode de propulsion visible. De toute évidence, il est constitué d'une matière extra-terrestre qui l'aide sans doute à se maintenir dans l'air ou dans l'espace.

Habitat : les profondeurs de l'espace. Cette espèce semble vivre dans les zones inter-stellaires et ne se rendre à la surface des planètes que pour se nourrir ou répondre aux invocations faites au moyen de certaines techniques quasi-télépathiques (Blake, 1935).

Répartition géographique : Cette créature est présente dans toute notre branche de la galaxie.

Us et coutumes : Les tissus internes du Vampire Stellaire sont très particuliers et veinés de stries espacées. Chose étonnante pour une créature inter-stellaire, il se nourrit exclusivement de liquides organiques élaborés. Son intelligence équivaut à peu près à celle d'un humain mais apparemment il n'élabore pas d'outils ; on ignore si c'est ou non une créature sociale et quel est son mode de reproduction, si tant est qu'il en ait un.

Le Vampire Stellaire ingurgite sa nourriture liquide par le biais de nombreux stomates, sortes de minuscules orifices bucaux ventouses pourvus de dents, d'estomacs aspirants distincts. Les liquides ainsi absorbés sont ensuite assimilés par toutes les parties du corps du monstre, ce qui le rend provisoirement visible. Au bout d'un certain laps de temps, moins d'une minute lorsqu'il s'agit de sang de mammifère (Fallworth, 1936), les liquides sont totalement métabolisés et le Vampire Stellaire redevient transparent.

Nous ignorons comment cette créature parvient à franchir aussi rapidement les énormes distances qui séparent les lieux qu'il hante d'ordinaire de ses zones nourricières du système solaire. Certaines observations font état de tunnels sub-dimensionnels (Dannsey, 1988). On n'a trouvé aucun indice prouvant l'existence d'une hune (Ratsegg, 1988), mais il faut dire que les propriétés de cet organe restent mystérieuses.

Comme bien d'autres créatures de ce type, ce vampire n'a pu être étudié dans son milieu naturel en raison du manque d'installations de recherche extra-solaires adéquates.

Caractéristiques distinctives :

- Les Polypes Volants émettent des sifflements aigus plutôt que de petits ricannements sarcastiques.
- Les Fungi de Yuggoth sont toujours visibles à l'œil nu.

Les organes de l'alimentation chez le Vampire Stellaire

La vue en coupe d'un stomate met en évidence la présence d'une sorte de trompe musculeuse et annelée et d'un estomac aspirant dissimulé à l'intérieur du corps du monstre proprement dit, juste sous l'épiderme. Les dents servent à déchirer la peau de la victime, quant au réseau de vaisseaux qui part de l'estomac, il distribue les substances nourricières dans tout le corps du Vampire. La fonction de la glande serpentine située à la base de l'estomac reste mystérieuse : peut-être secrète-t-elle des enzymes digestifs ou encore un liquide protecteur...

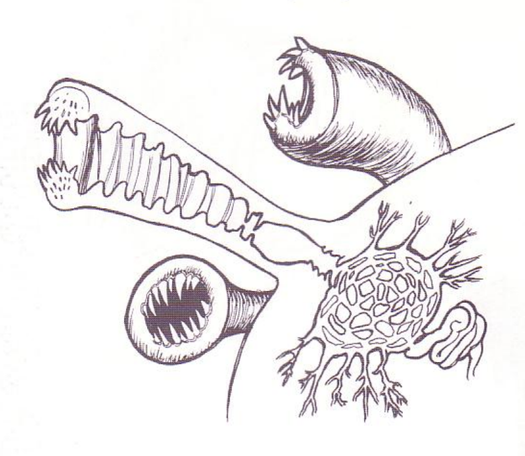
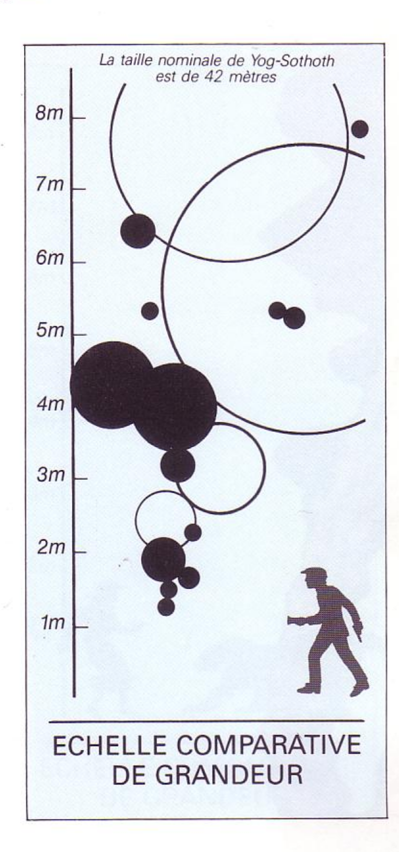


Fig. 26 — Stomate vu en coupe





"Les Anciens furent, les Anciens sont, et les Anciens seront. Ils s'avancent, sereins et fondamentaux, invisibles à nos yeux et dépourvus de dimension, non dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Yog-Sothoth connaît la Porte. Yog-Sothoth est la Porte. Yog-Sothoth est le gardien et la clef de cette Porte. En Yog-Sothoth, le passé, le présent et le futur se rejoignent. Il sait où Ils ont foulé les prairies terrestres, et où Ils les fouleront de nouveau, et pourquoi nul ne peut Les voir lorsqu'Ils s'avancent.
...Quand vous n'en connaitrez que l'horreur. Leurs mains se portent à vos gorges, et pourtant vous ne Les voyez point ; leur logis même ne fait qu'un avec vos rempart bien gardés".

— H.P. Lovecraft

Yog-Sothoth

Dans nos dimensions, l'entité transcosmique connue sous le nom Yog-Sothoth se manifeste sous la forme d'un conglomérat de sphères iridescentes, en perpétuel mouvement et en constante réorganisation, qui se transforment, se fondent les unes dans les autres, se séparent pour fusionner de nouveau. Elle ne sont pas toujours solidaires et peuvent se répandre sur des étendues assez vastes.

Même des chercheurs ne disposant que d'un équipement rudimentaire peuvent entrer en contact avec Yog-Sothoth. Cependant, cette entité est notoirement dangereuse et les non-spécialistes ont intérêt à éviter toute relation avec elle. Il a en effet été prouvé que tout contact, prolongé ou non, avec Yog-Sothoth est nuisible au continuum local (Fallworth, 1928).

Yog-Sothoth fait partie des énigmatiques Anciens, avec lesquels l'humanité n'a fort heureusement eu que peu de rapports ces derniers temps. On ignore si Yog-Sothoth peut être considéré comme un exemple représentatif de ces entités. Et, malheureusement, les rares données disponibles laissent penser qu'il est imprudent de prendre contact avec un Ancien quel qu'il soit (cf Mustoll 1984,1987).

Habitat : Yog-Sothoth habite principalement une zone interstitielle située entre différentes dimensions et divers plans existentiels, ce qui le place donc en prise directe avec la totalité des lieux et des époques.

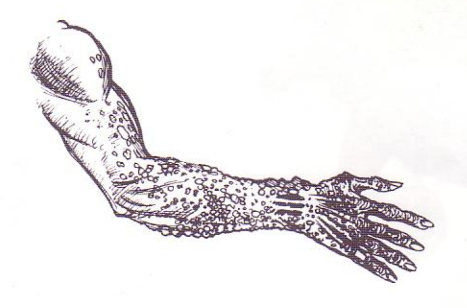
Répartition géographique : On peut rencontrer cette entité partout dans notre univers.

Us et coutumes : Même dans les textes les plus anciens, Yog-Sothoth est décrit comme Celui-Qui-Ouvre-La-Voie, de même qu'il est censé offrir une étrange sagesse. Cette attribution fut d'ailleurs confirmée par Hutchinson (1864) et la plupart des métaphysiciens de l'extrême se tournent fréquemment vers lui comme vers un intermédiaire clef pour reconnaître et explorer des dimensions et des corps interstellaires inaccessibles par d'autres moyens.

Notre connaissance de Yog-Sothoth et des autres Anciens est pour l'instant si minime que toutes les spéculations jusqu'ici publiées sur leurs origines, leurs pouvoirs, leur rang, ou leur finalité doivent être considérés comme de la désinformation.

Caractéristiques distinctives :

• Shug-Niggurath forme plutôt une masse floue qu'un ensemble de sphéroïdes changeant.



Contacts physiques avec Yog-Sothoth

La substance constitutive de Yog-Sothoth a sérieusement endommagé le bras de cet homme. Les contacts physiques avec cette entité se traduisent généralement par des boursoufflures, un désèchement des tissus, et l'apparition des os à nu.



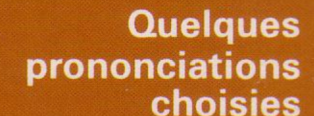

Maigre Bête de la Nuit
Larve Amorphe
Vagabond Dimensionnel
Vampire Stellaire
Ancien
Ghast
Serviteur des Autres Dieux
Spécimen moyen de Larve de Cthulhu
Nyarlathotep
Chien de Tindalos
Azathoth à son premier stade de croissance
Membre de la Grande Race
Horreur Chasseresse
Goule
Shoggoth
Chthonien


Shantak
Polype Volant
Byakhee
Fungi de Yuggoth
Shub-Niggurath
(... il devrait couvrir 50 centimètres)
Tailles comparées des différents monstres
Echèlle 1/70 ème
(à cette échelle, cet individu devrait couvrir pratiquement deux mètres cinquante de plus)
Bête Lunaire
Profond
Ithaqua
Dhole
Sombre Rejeton de Shub-Niggurath
Sandy Petersen/Tom Sullivan/Lynn Willis

D'étranges silhouettes rôdent dans le parc ? Vous entendez des grondements sourds dans votre cave ? Il vous faut savoir ce à quoi vous devrez faire face... et le savoir vite — Ne sortez pas sans ce guide !

Descriptions et illustrations inspirées du Mythe de Cthulhu tel que le créa H.P. Lovecraft, plus éléments d'actualisation

- *Un guide précis et complet*
- *27 des monstres les plus fréquemment rencontrés*
- *Un organigramme permettant une identification rapide*
- *27 illustrations grand format criantes de vérité*
- *50 schémas et croquis supplémentaires*
- *Une présentation rationnelle des informations*
- *Une échelle comparative de grandeur pour chaque créature*
- *Des renseignements sur l'habitat, la répartition géographique, les us et coutumes de chaque monstre*
- *Des indications pour différencier des entités voisines*
- *Les dernières découvertes de l'hyper-géométrie*
- *Des recommandations d'un chercheur spécialisé*
- *Une bibliographie complète*
- *Une grande fidélité à Lovecraft*



Quelques prononciations choisies

Azathoth — *AZ-uh-thoth*
Byakhee — *B'YAHK-ii*
Chthoniens — *kuh-THOWN-ii-in*
Cthulhu — *kuh-TOU-lou*
Dhole — *DOWL*
Ithaqua — *ITH-uh-kwah*
Nyarlathotep — *NI-ar-LATH-oe-tep*
Shantak — *SHAN-tak*
Shoggoth — *SHOW-goth*
Shub-Niggurath — *SHUB-NIG-ger-rath*
Tindalos — *TIN-dahl-ose*
Yog-Sothoth — *YAHG-SOE-thoth*

Les Monstres de Cthulhu

Guide des entités surnaturelles rédigé par un observateur sur le terrain



Silhouette d'un Vagabond Dimensionne



1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

I.S.B.N. 2-904783-67-9 99 F